次号(6月14日発売)から電撃は第2・第4金曜日発売!
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年7月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第11号通巻19号
電撃
プレイステーション
PlayStation
Vol.23
1996 7月号
定価490YEN
充実のRPG最新情報を徹底チェック!
GoGoRPG
ポポロクロイス物語
女神異聞録ペルソナ
アークザラッドII
聖痕のジョカ
ワイルド アームズ
バスタード
スペクトラルタワー
操兵伝
Gの超♥教師
卒業～クロスワールド
NOeL
天地無用!
格闘無敵
鉄拳2
TOBAL No.1
K.O.F.'95
巻頭特報
ときめき対戦ぱずるだま
新日本プロレスリング闘魂烈伝2
攻殻機動隊
デスウイング
鋼鉄霊域STEELDOM
にとうしんでん
マクロス デジタルミッションVF-X
河森正治氏独占インタビュー
伝説のオウガバトル
クーロンズ・ゲート
新フォーチュン・クエスト
MEGATUDE2096
デザエモン+
PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

SCEの細谷はもとレースクイーンなのだ!(だからどうした)の巻

ムームー星人プレゼント66個追加!

先月募集した3センチのムームー星人プレゼントにあまりにもたくさん応募があったので、なんと66個追加して計166名様にプレゼントします。
ハガキに氏名、年令、住所、電話番号、SCE三姉妹の広告に関するご意見・ご感想を明記の上、
〒107 東京都港区赤坂8丁目5番26号
赤坂DSビル2F
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
「ムームー星人プレゼント係」
まで送ってね。
応募締切:1996年6月20日(当日消印有効)
なお、当選の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

これ以上は無理だムー!

竹川「何と言ってもいちばんおもしろいのはチョロQでしょう。
平井「何と言ってもいちばんおもしろいのはオーバードライ
塩出『何と言ってもいちばんおもしろいのはサーキットビート。頑張
安達「何と言ってもいちばんおもしろいのはモータートゥーン・
黒田『何と言ってもいちばんおもしろいのは首都高バトルだぜ。

いろんな裏技がありますしね。たとえば『あくまのシリーズ』は
ビンDXだ。プログラマーは16歳で大学を卒業した天才だ。彼は
りました。ハァハァ。会社は3人だけで1年間飲まず食わずでつくりま
グランプリ2っす。やっぱ、PSの主役キャラ候補はロックっす
バリバリだぜ。バッチリだぜ。永ちゃん、どうしてあんな風にな

いちど装着すると外せなくなるとか、これはウソですけど。フフフ・・・
毎日20kmを自転車で通う自転車好きだ。だから何だって言うな。
した。ハァハァ。モデリングツールは$99のもので。メモリーカードを買
からね。最近やたらムームー言うやつがデカい顔してるけど、
っちまったんだよ。関係ねえぜ。こないだ、セブンでつくばを走

『なぞの店』で売られているコンボイで走るとロボットに変形す
CAR VIEWのナレーターは古谷徹だ。飛雄馬の声でやってくれ
ったら夜食も切りつめなければならなくて。開発が終わったとたん居
あんなの、悪役じゃないすか。ゲーム性だって負けてないっす。
ったぜ。バリバリだぜ。事故っちまったぜ。ついゲームとカン違

るとか、これもウソですけど。フフフ・・・。上級サーキットコー
と頼んだが、ボツにされた。だから何だって言うな。自動車雑誌
眠り運転でおかまをほってしまい。ハァハァ。でもリッジにも負けないく
なんせ、ドリフトはカントクが事故った時のタイヤの滑りを再現
いしたぜ。ムチ打ちだぜ。バッチリだぜ。やっぱレインボーブリ

スの『肉のいちの』の看板は開発者の実家です。フフフ・・・。」
が監修している。プログラマーは自転車好きだ。」
らいリッパなのができました。ハァハァ。」
してますから。リアリティってやつっす。」
ッジだぜ。シュトコーサイコーだぜ。韻をふんじまったぜ。」

—その時!前回、ハウス氏を半泣きにさせた三姉妹は、会議室の前にいた!しかし会議の邪魔をしたらおこられると思い、こそっと通り過ぎたのだった! 以下、次号。

レース大好き CHIEのオススメ

サーキットビート
3Dレーシングゲーム
標準価格 5,800円(税抜)
絶賛発売中
© 1996 PRISM ARTS

首都高バトル
カーレース
標準価格 5,800円(税抜)
絶賛発売中
© 1996 GENKI / BPS

チョロQ
チューニング&レースゲーム
標準価格 5,800円(税抜)
絶賛発売中
© TAKARA 1996

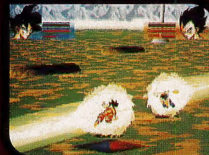
オーバードライビンDX
カーレース
標準価格 5,800円(税抜)
絶賛発売中
© 1994-1996 Electronic Arts Road & Track is a trademark of Hachette Filpacchi Magazines, Inc., used under license by Electronic Arts (Canada) Inc. OVERDRIVIN' is a trademark of Electronic Arts Victor Inc.

モータートゥーン・グランプリ2
3Dレーシング
標準価格 5,800円(税抜)2枚組
絶賛発売中
© 1996 Sony Computer Entertainment Inc.
© SUSUMU MATSUSHITA COMPANY

自作ゲーム大好き SAEのオススメ

ダンジョンクリエイター
RPGコンストラクション
予定価格 6,800円(税抜)
5月31日発売予定
初回生産分のみプレミアムパック(2枚組)
© 1996 鶴田道孝
© Electronic Arts

デザエモン+(プラス)
シューティングコンストラクション
標準価格 5,800円(税抜)
絶賛発売中
© Athena

格闘大好き ERIのオススメ

ドラゴンボールZ ～偉大なるドラゴンボール伝説～
プレイングアニメーション
標準価格 5,800円(税抜)
5月31日発売予定
© ハートスタジオ/集英社・フジテレビ・東映動画
© BANDAI 1996

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
格闘アクション
標準価格 5,800円(税抜)
6月発売予定
© SNK 1995

プレイステーション「ファイティングBOX」好評発売中

本体に、コントローラ2個、メモリーカード1個ついて
標準価格24,800円(税抜) SCPH-3500
さらに、先着20万名様にPS特製Tシャツプレゼント
(商品に同梱されているご愛用者カードを返送していただいた方に限ります。5月末日消印有効)

SONY

" " マークおよび "PlayStation" は 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

見えない敵は、其処にいる。

LAP
1OF3
POSITION
8
00:43.

LAP
2OF3
POSITION
8
00:04.

ESPN® Street Games™

ESPNストリートゲームス
NOW ON SALE

"PS"マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●商品についてのお問い合わせ先
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
インフォメーションセンター 03-3475-7444

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT™

Americade Ōhayarinandaze Shitteruka Sports Action Game.

絶賛発売中 標準価格5,800円(税抜) SIPS-60004 ©1995 Sony Interactive Entertainment Inc. ●世界のヒット洋ゲーを、どんどん直送。

ついにベールを脱いだ秘密兵器

TAKARA

タカラスポーツ

タカラの商品はおもちゃ券で。
価格はすべて希望小売価格です。
青戸本店　〒125
東京都葛飾区青戸4-19-16

タカラ

「育てるゲーム」になって登場

うわさのチョロQが、ついにその秘密のベールを脱いだ。レース・改造・コレクションと、くるま遊びの元祖ともいえる、あのチョロQだ。今度のチョロQはプレイステーション版の「育てるゲーム」。レースで勝ち抜くたびに新しいチューンナップパーツが手に入り、自分だけのメモリーカードで保存できるのだ。その他にもリーサルウェポンが隠されていると業界の中ではうわさされ、この事実に、関係者は驚きの表情を隠せないでいる。あなたも店頭でその全貌（ぜんぼう）を見よ。

TAKARA

店頭で目撃されたゲーム画面。「やってみなければ、その迫力はわからない」という声も。

あのチョロQがプレイステーションに登場。

プレイステーション用ソフト　チョロQ

君だけのチューンナップカーで遊ぶ、超空間３次元立体レース。

- ●1Pプレイはもちろん、2PプレイもOK。
- ●マシンのバリエーションは30種類プラスα。
- ●改造バリエーションは1000万種類以上の組合せが。
- ●コースバリエーションは「これでもか」の9コース。
- ●レースに勝ち抜くと新しいチューンナップパーツをゲット。

絶賛発売中　¥5800（税別）

世界記録をぬりかえろ!! 全国規模でイベント開催！

参加者募集！

6月1日より店頭に置かれる応募ハガキで急いでエントリー!!

向かうところ敵なしのキミ、世界記録続出のキミ。その実力を試すときが来た！まずは全国9ケ所の地区予選に応募しよう。ここで勝ち抜くと東京の決勝大会に出場できる。全国の強豪アスリートがキミのエントリーを待っているぞ!!

応募方法

店頭にある応募ハガキに必要事項を記入し、50円切手を貼ってお送りください。また官製ハガキでも応募できます。住所、氏名、生年月日、性別、職業または学年、TEL、参加希望地区（1カ所）を明記の上、販売店の印を必ずもらって、下記の実施運営事務局にお送りください。厳正な抽選の上、地区予選出場者を決定いたします。出場者の発表は参加証の送付をもってかえさせていただきます。

〒107-91 東京都港区赤坂郵便局私書箱118号
コナミキャンペーンイベント「世界記録をぬりかえろ!!」
全国大会実施運営事務局 行

注）●応募ハガキ・官製ハガキに販売店印の無いものは無効となります。
●店頭にて印があるか必ずご確認ください。もしない場合は、販売店の方にお申し出ください。
●18歳未満の方は必ず保護者の署名と捺印が必要となります。

応募期間

1996年 6月1日(土)～7月1日(月)（当日消印有効）

地区予選開催日

札幌 7/13(土) 仙台 7/14(日) 広島 7/20(土) 大阪 7/21(日) 高松 7/22(月)
名古屋 7/23(火) 金沢 7/25(木) 福岡 7/27(土) 東京 8/3(土)
（東京は13時～15時、それ以外は15時～17時 会場はチラシをご覧ください。）

決勝大会

1996年 8月3日(土) 15時～17時
会場：東京・渋谷BEAMホール
（'96コナミときめきティーンズコンテスト・グランプリ受賞の栗林三枝ちゃんも応援にかけつけるぞ。）

決勝大会賞品

金メダリスト：シドニーペア旅行＋賞金50万円、ほか
銀メダリスト：長野ペア旅行＋賞金10万円、ほか
銅メダリスト：旅行券5万円分、ほか

※詳しくは6月1日より店頭に置かれる申込用紙をご覧下さい。

'96コナミときめきティーンズコンテスト グランプリ受賞 栗林三枝

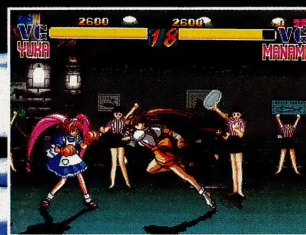
[大会に関するお問い合わせ] 実施運営事務局TEL.03-3588-0966（受付時間：月～金10時～18時/土・日・祝日を除く）

主催：コナミ株式会社

KONAMI

コナミ株式会社 本 社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店／〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店／〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所／〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
金沢営業所／〒920 石川県金沢市尾山町2-17
広島営業所／〒730 広島市中区大手町2-7-10
高松営業所／〒760 香川県高松市番町1-1-5
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30

●商品に関するお問い合わせは● お客様ご相談室 コナミホットライン
フリーダイヤル 0120-086-573
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）10:30～17:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

PlayStation
"PS" マーク及び "PlayStation" は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
YUKA
MANAMI
ELIRIN
KAORI
超音速のPS版ついに登場!!
カワイイだけじゃ生きて行けない！
V.G.
ADVANCED
ヴァリアブル・ジオ
◆ＰＳ版の２Ｄ格闘ゲーム史上、最高の速さと美しさを兼ね備えたＡＣＴゲーム
◆キャラクターデザイン　木村貴宏氏（アニメアール、ダーティペアＦＬＡＳＨ）
◆ストーリーモードシナリオ　松崎健一氏（機動戦士ガンダム、超時空要塞マクロス）
◆野上ゆかな・椎名へきる・横山智佐 ほか、総勢１４名の豪華声優陣が共演！
好評発売中
定価 6,800円（税抜）
企画・開発・販売　株式会社テイジイエル　本社／〒530　大阪市北区松ヶ枝町1番3号 高栄松ケ枝ビル　TEL(06)353-0651　© TGL1996

3形態の複合攻撃！
これがマクロスだ！

空中で、地上で、激しい闘いの火蓋が切られた！
迫り来る敵機、かすめゆくミサイル！
さぁ、君はどの形態で敵機を撃つのか！倒すのか！

完全変形3Dシューティング '96年7月発売予定 予価6,800円（税別）

MACROSS DIGITAL MISSION VF-X

VF-1 ファイター形態
高速飛行しながら敵を殲滅！

VF-1 ガウォーク形態
ミサイル、ロック・オン！

VF-1 バトロイド形態
至近距離の敵にアタック！

発売・問い合わせ：バンダイビジュアル株式会社　〒111 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル3F 第1事業部 TEL 03-5828-3061

＊画面写真は開発中のものです。

LONE SOLDIER

タフでハードな
サバイバルアーミー
ハンク、地獄の
中を突撃!!

ローンソルジャー

フルポリゴンのリアルな戦場!!

6月発売予定
価格5800円(税抜)

ヴァリニアン星人から地球を守るワンマンアーミー・ハンク。自分の足で様々な戦場を駆けめぐり多彩な武器で敵を倒すアサルト3Dシューティング。変化に富んだステージ構成、独特の視点と爽快感、数々の魅力的な演出が君を戦場へと引きつける。

SF 3Dシューティング カオス コントロール 7月発売予定 価格3800円

ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント株式会社
〒103 東京都中央区日本橋浜町 2-28-1日本橋久松ビル

電撃PlayStation プレイステーション

7月号

CONTENTS

Act Against AIDS
勇気と愛気

新作ソフト・スケジュール

（赤字のタイトルは初登場のものです。価格はすべて税別表示です）

ジャンルの表記

略称	ジャンル	略称	ジャンル	略称	ジャンル
ACT	アクション	AVG	アドベンチャー	SLG	シミュレーション
PZG	パズル	RPG	ロールプレイング	SPG	スポーツ
STG	シューティング	DC	デジタルコミック	RCG	レース
A・RPG	アクションロールプレイング	TBL	テーブルゲーム	ETC	その他

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
●5月発売のソフト						
1	5月31日	ブロックくずし～デデンの逆襲～	アイランドクリエイション	¥5,800	PZG	
2	5月31日	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	¥5,800	STG	123
3	5月31日	あいどるプロモーション～すずきゆみえ～	アルュメ	¥5,800	SLG	120
4	5月31日	ダンジョンクリエイター	EAV	¥6,800	RPG	123
5	5月31日	鉄球～TRUE PINBALL～	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800	ETC	122
6	5月31日	エキスパート	日本物産	¥5,800	STG	
7	5月31日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	¥5,800	対戦ACT	
8	5月31日	Extreme Power	プロファイア	¥5,800	STG	
9	5月31日	キュイーン	メディアエンターテイメント	¥5,800	STG	120
●6月発売のソフト						
10	6月7日	ぼのぐらし～これで完璧でぃす～	アミューズ	¥5,800	ETC	
11	6月7日	V・SPIKE（ヴィクトリースパイク）	イマジニア	¥5,800	SPG	
12	6月7日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	¥5,800	対戦ACT	
13	6月14日	NBA LIVE'96	EAV	¥5,800	SPG	
14	6月14日	痛快!!スロット・シューティング	翔泳社	¥5,000	STG	
15	6月14日	MORTAL KOMBATⅢ	SCE／Inter	未定	対戦ACT	197
16	6月14日	卒業～クロスワールド～	ハーティロビン	未定	AVG	94
17	6月14日	（麻雀戦術）安藤満の亜空間殺法	童（わらし）	¥5,800	TBL	
18	6月21日	EPSシリーズ because I love you／森川由紀子	アンティノスレコード	¥2,800	ETC	
19	6月21日	EPSシリーズ Believer Dreamer／水谷純子	アンティノスレコード	¥2,800	ETC	
20	6月21日	EPSシリーズ Come and Kiss me／角田智美	アンティノスレコード	¥2,800	ETC	
21	6月21日	EPSシリーズ MOONLIGHT to DAYBREAK／仲間由紀恵	アンティノスレコード	¥2,800	ETC	
22	6月21日	EPSシリーズ Noise Reduction／山本ともあ	アンティノスレコード	¥2,800	ETC	
23	6月21日	対決るみーず!（メルヘンランド）	オクタゴン・エンタテインメント	¥4,800	ACT	
24	6月21日	メールプラーナ	ガスト	¥6,800（予価）	SLG	
25	6月21日	～VIRTUAL GOLF SIMULATION～ 栄光のフェアウェイ	コナミ	¥5,800（予価）	SPG	
26	6月21日	ナムコミュージアムVOL.3	ナムコ	¥5,800	ETC	
27	6月21日	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	¥6,800	SPG	
28	6月21日	KING'S FIELDⅢ	フロム・ソフトウェア	¥6,300（予価）	RPG	
29	6月21日	極大道棋	毎日コミュニケーションズ	¥5,800（予価）	TBL	
30	6月21日	新フォーチュン・クエスト 食卓の騎士たち	メディアワークス	¥5,800	TBL	110
31	6月21日	新フォーチュン・クエスト 食卓の騎士たち限定版	メディアワークス	¥6,800	TBL	
32	6月28日	井出洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	¥4,800	TBL	
33	6月28日	サイバー・スピード	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800	STG	
34	6月28日	小島武雄・麻雀帝王	ギャップス	¥5,800	TBL	
35	6月28日	蟲の居所	ゲンソフト	¥5,800	PZG	
36	6月28日	ハイパーオリンピック イン アトランタ	コナミ	¥5,800	SPG	192
37	6月28日	Turf Wind'96～武豊 競走馬育成ゲーム～	ジャレコ	¥6,800（予価）	SLG	
38	6月28日	ポポロクロイス物語	SCE	¥5,800	RPG	64
39	6月28日	タイムギャル&忍者ハヤテ	タイトー	¥6,800	ETC	
40	6月28日予定	クロックワークス	徳間書店	¥5,800	PZG	
41	6月28日	雨月奇譚	トンキンハウス	¥5,800（予価）	AVG	
42	6月下旬予定	徹萬SPECIAL	ナグザット	¥4,800	TBL	
43	6月下旬予定	SDガンダム CRÓSS OVER GALAXIAN（仮）	バンダイ	¥4,800（予価）	STG	
44	6月予定	ローンソルジャー	ヴァージンインタラクティブ	¥5,800	STG	
45	6月予定	ワールドマッチゴルフ	ZOOM－X	¥5,800	SPG	
46	6月予定	X－COM 未知なる侵略者	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5,800	SLG	
47	6月予定	蛭子能収の大穴競艇	セタ	¥6,800	SLG	
48	6月予定	Race Drivin' a GO！GO！	タイムワーナーインタラクティブ	¥5,800	RCG	
49	6月予定	ネオ・プラネット	マップジャパン	¥6,800	SLG	
●7月発売のソフト						
50	7月5日予定	スタジオP	アジェンダ	¥5,800（予価）	PZG	190
51	7月5日	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK	¥5,800	対戦ACT	
52	7月5日	エンジェル グラフィティ～あなたへのプロフィール～	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6,800（予価）	SLG	
53	7月5日	エンジェル グラフィティ～あなたへのプロフィール～限定版	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥8,800（予価）	SLG	
54	7月5日	Total NBA'96	* SCE／Inter	未定	SPG	194
55	7月5日	ディスクワールド	メディアエンターテイメント／HAMLET（博報堂）	¥5,800	AVG	
56	7月12日予定	アイルトン・セナ カートデュエル	ギャップス	¥6,800（予価）	RCG	
57	7月19日	アクアノートの休日 MEMORIES OF SUMMER 1996	アートディンク	¥5,800	SLG	197
58	7月19日	STRIKERS 1945	アトラス	¥5,800	STG	
59	7月26日	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー	¥6,800（予価）	AVG	
60	7月26日	新型くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	¥4,800（予価）	PZG	195
61	7月26日	TOBAL No.1	スクウェア	¥5,800	対戦ACT	176
62	7月26日	刻命館	テクモ	¥5,800	SLG	188
63	7月26日	ワールドスタジアムEX	ナムコ	¥5,800	SPG	
64	7月26日	RacinGroovy	MIZUKI	¥5,800	RCG	
65	7月上旬	プロ麻雀 極PLUS	アテナ	¥4,980	TBL	
66	7月下旬予定	バーチャル飛龍の拳	カルチャーブレーン	¥5,800（予価）	対戦ACT	
67	7月予定	CityBravo！	アルトロン	¥6,800（予価）	SLG	
68	7月予定	チェスマスター	アルトロン	¥6,800（予価）	TBL	
69	7月予定	カオス コントロール	ヴァージンインタラクティブ	¥3,800	STG	
70	7月予定	ショックウェーブ（仮）	EAV	¥5,800	STG	
71	7月予定	リトルビッグアドベンチャー	EAV	¥5,800	AVG	
72	7月予定	シルエット☆ストーリィズ	KANEKO	¥5,800（予価）	PZG	195
73	7月予定	ウェディングピーチ ドキドキお色直し	KSS	¥5,800	SLG	
74	7月予定	GOTHAⅡ・天空の騎士	光栄	¥6,800	SLG	
75	7月予定	七つの秘館	光栄	¥7,800	AVG	
76	7月予定	信長の野望 リターンズ	光栄	¥5,800	SLG	
77	7月予定	ゲームの達人2	サンソフト	¥8,900	TBL	
78	7月予定	パズラー監修 おーちゃんのお絵かきロジック2～カラーもありますわ～（仮）	サンソフト	¥4,980	PZG	
79	7月予定	アイドル雀士スーチーパイⅡLimited	ジャレコ	¥7,800	TBL	
80	7月予定	上海 Great Moments	サンソフト	¥6,500	PZG	
81	7月予定	MASTERS 新・遙かなるオーガスタ	ソフトバンク	¥5,800（予価）	SPG	
82	7月予定	SANKYO FEVER ダウンタウン劇場	ティー・イー・エヌ研究所	¥5,800（予価）	ETC	
83	7月予定	るぷぷキューブ ルプ☆さらだ	データム・ポリスター	¥4,800	PZG	106
84	7月予定	黄昏のオード～ODE TO THE SUNSET ERA	トンキンハウス	¥5,800	RPG	
85	7月予定	アクチャー・サッカー	ナグザット	¥5,800	SPG	
86	7月予定	キング・オブ・スタリオン	日本物産	¥6,800	SLG	
87	7月予定	フォーミュラサーカス	日本物産	¥5,800	RCG	
88	7月予定	マクロスDIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル	¥6,800（予価）	STG	40
89	7月予定	THE OPEN GOLF History of Turnberry	バンプレスト	¥5,800	SPG	
90	7月予定	学校であった怖い話S（仮）	バンプレスト	¥5,800	AVG	
91	7月予定	北斗の拳	バンプレスト	¥5,800	AVG	
92	7月予定	ソニックウィングススペシャル	メディアクエスト	¥6,800（予価）	STG	
●8月以降発売のソフト						
93	8月2日	OverBlood（オーバーブラッド）	リバーヒルソフト	¥5,800	AVG	52
94	8月9日	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'96	BMGビクター	¥4,800	SPG	
95	8月23日予定	出世麻雀 大接待	キングレコード	¥5,800	TBL	
96	8月上旬予定	戦乱	エンジェル	¥5,800	SLG	
97	8月上旬予定	スーパーパンコレクション	カプコン	¥5,800（予価）	ACT	
98	8月上旬予定	王宮の秘宝 テンション	バップ	¥5,800	RPG	
99	8月上旬予定	ぽじっと	プレイアベニュー	¥3,980	TBL	
100	8月中旬予定	恐怖新聞	ユタカ	¥5,800	AVG	
101	8月下旬予定	C1 CIRCUIT	インベックス	¥5,800（予価）	RCG	
102	8月下旬予定	COOL BOARDERS	ウェップシステム	¥5,800	SPG	
103	8月下旬予定	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン	¥5,800（予価）	PZG	
104	8月予定	BIG HURTベースボール	アクレイムジャパン	¥5,800	SPG	
105	8月予定	イエローブリックロード	アクレイムジャパン	未定	AVG	
106	8月予定	究極の倉庫番	伊藤忠商事	未定	PZG	195
107	8月予定	風雲悟空忍伝	エイコム	¥5,800	ACT	
108	8月予定	Fighting Illusion～K-1 GRANDPRIX～	エクシングエンタテイメント	¥5,800	対戦ACT	
109	8月予定	三國志 リターンズ	光栄	¥6,800	SLG	
110	8月予定	提督の決断Ⅱ	光栄	¥10,800	SLG	197
111	8月予定	INTERNATIONAL MOTO-X（仮）	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	RCG	
112	8月予定	ポエド（仮）	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	ACT	
113	8月予定	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	コナミ	¥5,800	S・RPG	
114	8月予定	真髄・碁仙人（仮）	J・ウィング	¥8,900（予価）	TBL	
115	8月予定	釣りバカ日誌	小学館プロダクション	¥6,800（予価）	SPG	195
116	8月予定	BlueFlamingoレイナ	スコラ	未定	RPG	
117	8月予定	パチンコ大好き（仮）	セタ	未定	TBL	
118	8月予定	東京SHADOW	タイトー	¥8,800	AVG	
119	8月予定	くるくるトゥインクル～おねがいおほしさま～	トミー	¥5,800（予価）	PZG	195
120	8月予定	アクチャー ゴルフ	ナグザット	¥5,800	SPG	
121	8月予定	ジグソーあいらんど（仮）	日本一ソフトウェア	未定	PZG	
122	8月予定	LAKEMASTERS（レイクマスターズ）	ネクサスインターラクト	¥6,800	SPG	
123	8月予定	魔法少女ファンシーCoCo	POW	¥5,800（予価）	SLG	
124	8月予定	古川一郎のビッグチャレンジゴルフ	バップ	¥5,800	SPG	
125	8月予定	謎王	バンダイビジュアル	¥5,800	ETC	
126	8月予定	MEGATUDO2096	バンプレスト	¥5,800	対戦ACT	182
127	8月予定	スリーピングアニマル	バンプレスト	¥4,800	SLG	191
128	8月予定	月下の棋士～王竜戦～	バンプレスト	¥5,800	TBL	197
129	8月予定	東亜プランシューティングバトル1	バンプレスト	¥5,800	STG	
130	夏予定	名探偵スチールウッド（仮）	アイディアファクトリー	¥5,800（予価）	AVG	
131	夏予定	厄痛～呪いのゲェム～	アイディアファクトリー	¥5,800	AVG	193
132	夏予定	CRW／カウンターレボリューションウォー	アクレイムジャパン	¥5,800	SLG	
133	夏予定	モータルコンバットⅡ	アクレイムジャパン	¥5,800	対戦ACT	
134	夏予定	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン	¥5,800	対戦ACT	
135	夏予定	バーチャルプロレスリング（仮）	アスミック	¥5,800（予価）	SPG	
136	夏予定	ぷくんパ	アテナ	¥4,800（予価）	PZG	
137	夏予定	ドキドキプリティリーグ（女子高野球）	エクシングエンタテイメント	未定	SLG	
138	夏予定	X－MEN～チルドレン オブ ジ アトム～	カプコン	¥5,800	対戦ACT	
139	夏予定	ストリートファイターZERO2	カプコン	未定	対戦ACT	198
140	夏予定	TUNNEL（仮）	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800	STG	
141	夏予定	BELTROGGER9	GENKI	未定	STG	
142	夏予定	Nap・Nap（ナップナップ）	ゲン・テック	未定	ETC	
143	夏予定	ボトム オブ ザ ナインス（仮）	コナミ	¥5,800（予価）	SPG	
144	夏予定	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	サンソフト	¥5,980	PZG	
145	夏予定	ZERO DIVIDE2	ズーム	未定	対戦ACT	
146	夏予定	Top Gun Fire at Will!	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5,800	ACT	
147	夏予定	アークザラッドⅡ	SCE	未定	S・RPG	74
148	夏予定	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	SCE	未定	S・RPG	
149	夏予定	ぼのぼの（仮）	SCE	未定	TBL	
150	夏予定	トンズラ君	ソラン	¥5,800	ACT	
151	夏予定	ギャロップレーサー	テクモ	未定	RCG	
152	夏予定	東方珍遊記	ナグザット	未定	AVG	
153	夏予定	NOëL（ノエル）	パイオニアLDC	未定	ETC	100
154	夏予定	ホタル	パイオニアLDC	未定	ACT	
155	夏予定	フィッシュ・アイズ	パック・イン・ビデオ	未定	SPG	
156	夏予定	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	未定	SPG	

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
157	夏予定	スーパー・ショット・ザ・ゴルフ	ビクターエンタテインメント	未定	SPG	
158	夏予定	トワイライトシンドローム　究明編	ヒューマン	未定	AVG	
159	夏予定	甲子園Ⅴ(仮)	魔法株式会社	未定	SLG	
160	夏予定	ジョッキーゼロ	ライトスタッフ	未定	RCG	
161	夏予定	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	ETC	
162	9月6日	ヴィクトリーゾーン2	SCE	¥5,800	ETC	
163	9月6日	ヴィクトリーゾーン2+SANKYO N・ASUKA同梱限定パック	SCE	¥7,800	ETC	
164	9月13日	3Dウルトラピンボール	シエラ・パイオニア	¥5,800(予価)	ETC	
165	9月20日	DEATH　WING	サイバーテックデザイン	¥5,800(予価)	STG	30
166	9月下旬予定	それゆけ×ココロジー	ポリグラム	¥5,800(予価)	ETC	
167	9月下旬予定	GOⅡプロフェッショナル（仮）	毎日コミュニケーションズ	¥6,800(予価)	TBL	
168	9月下旬予定	同級生麻雀	ユーメディア	未定	TBL	
169	9月予定	スペクトラルタワー	アイディアファクトリー	¥5,800	RPG	82
170	9月予定	女神異聞録ペルソナ	アトラス	未定	RPG	70
171	9月予定	トランスポートタイクーン　めざせ輸送王	伊藤忠商事	¥5,800	SLG	
172	9月予定	クーリースカンク	ヴィジット	¥5,800(予価)	ACT	
173	9月予定	天地無用！登校無用	エクシングエンタテイメント	¥6,800	AVG	104
174	9月予定	ウイングコマンダーⅢ	EAV	¥7,800	SLG	
175	9月予定	キッドクラウンのクレイジーチェイス2　LOVELOVEハニー争奪戦	ケムコ	¥5,800	ACT	
176	9月予定	ブレインデッド13（仮）	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	ETC	
177	9月予定	スピードキング	コナミ	¥5,800	RCG	
178	9月予定	ときめき対戦ぱずるだま	コナミ	未定	PZG	16
179	9月予定	Virtual Gallop 騎手道	サンソフト	¥6,800	ACT	
180	9月予定	ストーンウォーカーズ	サンソフト	¥5,800(予価)	AVG	108
181	9月予定	ハームフルパーク	スカイ・シンク・システム	未定	STG	
182	9月予定	るろうに剣心　明治剣客浪漫譚～維新激闘編～	SCE	未定	対戦ACT	
183	9月予定	ワイルドアームズ	SCE	未定	RPG	76
184	9月予定	クーロンズ・ゲートー九龍風水傳ー	SME	¥6,800(予価)	AVG	50
185	9月予定	にとうしんでん	タカラ	¥5,800	対戦ACT	36
186	9月予定	Super　Shot（仮）	Tears	¥5,800(予価)	???	
187	9月予定	マッハGoGoGo！	トミー	¥5,800(予価)	RCG	
188	9月予定	Pinball Fantasies Deluxe	バップ	¥5,800	TBL	
189	9月予定	ヒロイン・ドリーム	マップジャパン	未定	SLG	196
190	10月予定	JTCC全日本ツーリングカー選手権	BPS	¥5,800(予価)	RCG	
191	10月予定	ミニ四バトル　爆走兄弟レッツ&ゴー(仮)	BPS	¥5,800(予価)	RCG	
192	11月下旬予定	AZITOーアジトー（仮）	アステック21	¥5,800	SLG	
193	11月予定	あかずの間	ヴィジット	¥5,800(予価)	AVG	
194	11月予定	金田一少年の事件簿（仮）	講談社	¥5,800	AVG	
195	11月予定	SLASH　FORCE（仮）	サントス	未定	STG	
196	11月予定	聖刻（ワース）1092　操兵伝	ユタカ	未定	RPG	84
197	秋予定	シムシティ2000	アートディンク	未定	SLG	
198	秋予定	伝説のオウガバトル	アートディンク	未定	S・RPG	46
199	秋予定	F1GP　NIPPONの挑戦	OZクラブ	未定	SLG	
200	秋予定	ぷよぷよ通（仮）	コンパイル	未定	PZG	
201	秋予定	ぷるるん！シェイプUPガールズ(仮)	J・ウィング	¥5,800(予価)	PZG	
202	秋予定	らんま1/2　バトル・ルネッサンス	小学館プロダクション	¥6,800(予価)	対戦ACT	
203	秋予定	結婚ーMarriageー	小学館プロダクション	¥6,800(予価)	SLG	
204	秋予定	GUNSHIP	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5,800	ACT	
205	秋予定	BASTARD!!　ー虚ろなる神々の器ー（仮）	集英社・セタBASTARD!!製作委員会	未定	RPG	80
206	秋予定	クライムクラッカーズ2	SCE	未定	RPG	
207	秋予定	ラグナキュール	SME	未定	RPG	
208	秋予定	3Dシューティングアクション　コブラ・ザ・サイコガン	タカラ	¥5,800	ACT・STG	
209	秋予定	DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎～	タカラ	未定	SLG	
210	秋予定	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～	タカラ	¥5,800	RPG	78
211	秋予定	TECMO　SUPER　BOWL(仮)	テクモ	未定	SPG	
212	秋予定	モンスターファーム	テクモ	未定	SLG	197
213	秋予定	新日本プロレスリング　闘魂烈伝2	トミー	¥5,800(予価)	SPG	18
214	秋予定	Cat　The　Ripper	トンキンハウス	¥5,800(予価)	AVG	
215	秋予定	ハイパーラリー	ハーベストワン	未定	RCG	
216	秋予定	ウイングオーバー	パック・イン・ビデオ	未定	STG	
217	秋予定	バトルバグス（仮）	バンタンインターナショナル電脳工場	未定	SLG	
218	秋予定	エクスヒュームド（仮）	BMGビクター	未定	ACT	
219	秋予定	はるかぜ戦隊Vフォース	ビング	未定	SLG	
220	秋予定	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5,800	AVG	
221	秋予定	スーパーテクニックチャレンジカップ(仮)	メディアクエスト	未定	RCG	
222	12月予定	ありす	グラムス	¥5,800(予価)	AVG+RPG	
223	12月予定	ファイナルファンタジーⅦ	スクウェア	¥5,800	RPG	
224	12月予定	Dear Friends	ビジュアルアーティストオフィス	¥5,800	SLG	
225	年内予定	パチンコ倶楽部	ISC	未定	ETC	
226	年内予定	NFLクォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	¥5,800	SPG	
227	年内予定	ダイナマイトキング	エイコム	未定	ACT	
228	年内予定	海腹川背・旬	エクシングエンタテイメント	未定	ACT	
229	年内予定	棋太平(仮)	エス・ピー・エス	未定	TBL	
230	年内予定	APACHE(アパッチ)(仮)	ガスト	未定	SLG	
231	年内予定	火竜娘ー高悠環ー	ガスト	未定	AVG	
232	年内予定	火竜娘ー柳判官ー	ガスト	未定	AVG	
233	年内予定	くるくるぱにっく（仮）	クールキッズ	¥2,800(予価)	PZG	
234	年内予定	ファーストクィーンⅣ	呉ソフトウェア工房	未定	S・RPG	
235	年内予定	TEAM 4 7 GOMAN	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	対戦ACT	
236	年内予定	ヴァルナフォース	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	SLG	
237	年内予定	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	コナミ	未定	RPG	
238	年内予定	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ	未定	A・RPG	
239	年内予定	実況おしゃべりパロディウス～Forever with me～	コナミ	未定	STG	
240	年内予定	ホームドクター	サクセス	未定	ETC	
241	年内予定	里見の謎（仮）	サンテックジャパン	¥5,800(予価)	???	

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
242	年内予定	いがらしみきおのスカイゴルケット	ジョルダン	未定	SLG	
243	年内予定	ハイパーツアー	スリーディ	未定	SLG	
244	年内予定	がんばれ森川君2号(仮)	SCE	未定	ETC	
245	年内予定	がんばれ!!ケイビくん　デパートが占領されちゃった～の巻	タイムワーナーインタラクティブ	未定	ACT	
246	年内予定	キングオブパーラー	ティー・イー・エヌ研究所	未定	SLG	
247	年内予定	PAL［神犬伝説］	東映ビデオ／東北新社	¥6,800(予価)	RPG	
248	年内予定	すらいムしよう！(仮)	東北新社	¥5,800(予価)	SLG	
249	年内予定	スマッシュコート	ナムコ	未定	SPG	48
250	年内予定	ソウルエッジ	ナムコ	未定	対戦ACT	
251	年内予定	ゼロヨンチャンプ　DooZy-J	メディアリング	未定	RCG	
252	年内予定	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ	未定	RPG	
253	来冬予定	シュレディンガーの猫	タカラ	未定	AVG	
254	来冬予定	グランド　セフト　オート（仮）	BMGビクター	未定	ACT	
255	来冬予定	ファイロ&クロード	BMGビクター	未定	ACT	
256	来冬予定	レガシー　オブ　ケイン	BMGビクター	未定	RPG	
257	来冬予定	MELT～フューチャリングエディbyアイアン・メイデン～	マップジャパン	未定	SLG	
258	来冬予定	バーチャパチスロⅡ（仮）	マップジャパン	未定	ETC	
259	来春予定	ツタンカーメンの遺書（仮）	ウィザード	未定	AVG	
260	来春予定	スパイダー（仮）	BMGビクター	未定	ACT	
261	来春予定	タンク（仮）	BMGビクター	未定	ACT	
262	来春予定	パンデモニアム	BMGビクター	未定	ACT	
263	発売日未定	RPGツクール(仮)	アスキー	未定	RPG	
264	発売日未定	ダービースタリオンPS(仮)	アスキー	未定	SLG	
265	発売日未定	囲碁	アスキー	¥6,800	TBL	
266	発売日未定	機甲兵G−1	アスク講談社	未定	SLG	
267	発売日未定	ルパン三世 カリオストロの城-再会-	アスミック、東北新社	未定	AVG	
268	発売日未定	BLOODY BRIDE～いまどきのバンパイア～	アトラス	未定	SLG	
269	発売日未定	FIST	イマジニア	未定	対戦ACT	
270	発売日未定	TFX	イマジニア	未定	STG	
271	発売日未定	NHL　パワープレイ'96	ヴァージンインタラクティブ	未定	SPG	
272	発売日未定	The 11th Hour～The 7th GuestⅡ～	ヴァージンインタラクティブ	未定	AVG	
273	発売日未定	スポット（仮）	ヴァージンインタラクティブ	未定	ACT	197
274	発売日未定	ハイパー3Dピンボール	ヴァージンインタラクティブ	未定	ETC	
275	発売日未定	ブラックバス（仮）	ヴァージンインタラクティブ	未定	SPG	
276	発売日未定	ユーリット（仮）	ヴァージンインタラクティブ	未定	ACT	
277	発売日未定	リアルバウト餓狼伝説	SNK	未定	対戦ACT	
278	発売日未定	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	¥5,800	AVG	
279	発売日未定	ビューポイント	EAV	¥5,800	STG	
280	発売日未定	マジックカーペット	EAV	未定	SLG	
281	発売日未定	スターグラディエイター	カプコン	未定	対戦ACT	
282	発売日未定	バイオハザード2（仮）	カプコン	未定	AVG	
283	発売日未定	ブレスオブファイアⅢ	カプコン	未定	RPG	
284	発売日未定	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	未定	対戦ACT	
285	発売日未定	ロックマン8（仮）	カプコン	未定	ACT	
286	発売日未定	ロックマンX4	カプコン	未定	ACT	
287	発売日未定	プロ指南ウルトラ麻雀 兵	カルチャーブレーン	未定	TBL	
288	発売日未定	QUANTUM GATEー悪夢の序章ー	ギャガ・コミュニケーションズ	未定	AVG	
289	発売日未定	VIPER（仮）	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800	STG	
290	発売日未定	THE HIVE WARS	KSS	¥6,800	STG	
291	発売日未定	パチンコ（仮）	コナミ	未定	ETC	
292	発売日未定	競馬育成シミュレーションゲーム（仮）	コナミ	未定	SLG	
293	発売日未定	アウトライブZERO(仮)	サンソフト	未定	RPG	
294	発売日未定	必殺パチンコステーション	サンソフト	¥6,800	ETC	
295	発売日未定	ファンタステップ	ジャレコ	未定	AVG	
296	発売日未定	忍者じゃじゃ丸くん　鬼斬忍法帖	ジャレコ	未定	ACT	
297	発売日未定	オメガブースト	SCE	未定	STG	
298	発売日未定	ガボールスクリーン	SCE	未定	???	
299	発売日未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCE	未定	PZG	
300	発売日未定	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精	SCE	未定	SLG	
301	発売日未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCE	未定	TBL	
302	発売日未定	英語の鉄人 センター試験トライアル	SCE	未定	ETC	
303	発売日未定	世界地図の読み方'96(仮)	SCE	未定	ETC	
304	発売日未定	3Dレミングス	SCE／Inter	¥5,800	PZG	
305	発売日未定	AssultRigs（仮）	SCE／Inter	未定	STG	
306	発売日未定	ARENA(仮)	ソフトバンク	未定	RPG	
307	発売日未定	シミュレーションズー	ソフトバンク	未定	SLG	
308	発売日未定	サイキックフォース	タイトー	未定	対戦ACT	
309	発売日未定	レイ・トレーサー	タイトー	¥5,800(予価)	RCG	
310	発売日未定	レイストーム	タイトー	未定	STG	
311	発売日未定	装甲騎兵ボトムズ	タカラ	未定	ACT	
312	発売日未定	CREATURE SHOCK	データイースト	¥5,800	STG	
313	発売日未定	BOUNTY ARMS	データウエスト	未定	ACT	
314	発売日未定	ウルトラマンゼアス（仮）	東北新社	未定	???	
315	発売日未定	Jump　KID（仮）	ニュー	未定	ACT	
316	発売日未定	ZXE−D(ゼクシード)	バンダイ	未定	対戦ACT	
317	発売日未定	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	¥6,800	AVG	
318	発売日未定	バトル オブ …(仮)	バンプレスト	未定	SLG	
319	発売日未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーティストオフィス	未定	AVG	
320	発売日未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーティストオフィス	未定	RPG	
321	発売日未定	CRITICOMーザ・クリティカルコンバットー	ビック東海	¥5,800	対戦ACT	
322	発売日未定	怪獣戦記	プロデュース	未定	RPG	
323	発売日未定	ライアット　スターズ	ヘクト	未定	S・RPG	
324	発売日未定	STRESS-LESS LESSON	マックスファイブ	未定	PZG	
325	発売日未定	さるかにハムぞう	メディアワークス	未定	PZG	187
326	発売日未定	フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	やのまん	未定	S・RPG	

祝 ついに移植決定!!

アーケードに登場以来、みんなが待ち望んでいた家庭用ゲーム機への移植が、PS版・SS版同時に発表された！　発売日は９月予定とまだまだ先だけど、いろいろな付加要素を盛り込んでますますボリュームアップした内容に期待大！

ときめきメモリアル対戦ぱずるだま

ジャンル	PZG	価格	¥5,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	未定
発売日	９月予定		

ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

ストーリーやゲーム進行などの基本的なことはアーケードと変わらない。モードの難易度はやさしい順に「練習」「告白」「根性」の３つ。プレイヤーは『ときめき』に登場する女のコ11人からマイキャラを選び、ライバルたちとぱずるだまで勝負していく。６人打ち負かすと、早乙女好雄や伊集院レイなどが中ボスで登場。すべて勝ち進むと伝説の樹での告白が待っているのだ。移植の際には追加のグラフィックやセリフがあるらしい。またグラフィックに関しては若干の修正が加えられ、よりキレイになるとのことだ。

3度めのときめき旋風が巻き起こる!!

「進め!」のルールも導入されてさらに熱く!

移植にあたってのポイントは、何といっても『進め!』と同じように「ぜんだま」「あくだま」「くいだま」が使えること。これによって、対戦がさらに白熱したものになること請け合いだ。アーケード版をやり込んでいた人も新鮮な気持ちでプレイできるぞ。もちろんアーケード版と同じ普通のルールでプレイしたいという人のために、オプションでルール変更もできるようになっている。つまり、どちらのルールも楽しめるというわけだ。

また『進め!』には「ころがしだま」というサブゲームがついていたんだけど、『ときめき』ならではのおまけゲームがつくのか、続報に期待!

▲キャラのリアクションが多いところも『ぱずるだま』シリーズの魅力の1つ。

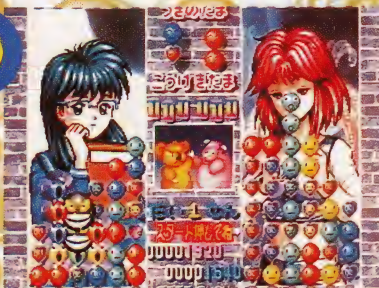
▶『進め!』の3つのたまをどう使うかによって勝敗が左右されるかもね。

ぜんだま

周囲の「こだま」を「おおだま」に変えるのが「ぜんだま」だ。うまく使うと、ピンチから抜け出せたり、そこから連鎖をスタートさせたりもできる。その反面、「こだま」を利用した連鎖を崩してしまう場合があるぞ。

◀「ぜんだま」「あくだま」はナナメ方向にあるたまも変化させるぞ。

あくだま

「ぜんだま」とは逆で、周囲の「おおだま」を「こだま」に変える。けっこう迷惑なたまだけど、使いようによっては連鎖を組むのに利用することもできる。不要なときは、「こだま」の隣に落とせばまったく害がないのだ。

◀なるべく影響の少ないところに落とすようにした方が無難。

くいだま

隣でたまを消すと変化し、口の向いている方向のたまを食べていく。ピンチのときは邪魔なたまを消すのに使えるが、必要なたままで食われることがあるので注意。口の向きは、置く前の回転で変えることができるぞ。

◀ピンチのとき夕テ方向に据らせれば、一発逆転のチャンスもアリ!?

アーケード版とはココが違う

1 デモのキャラを選べる

アーケード版では、使用頻度の多さによってインストラクションデモの登場キャラクターが決定されていた。PS版では、そのキャラを好きなように選択できるようになるのだ。お気に入りの女の子のデモが見たいがためにコインをつぎ込んでいたファンにとっては、うれしい設定だよね。また、電源を入れた時に詩織のマスコットキャラが現れて「おはようございます!」としゃべる仕様についても、PS版ではどうなるのか楽しみだ。

アーケード版

▶好きな女の子のデモを好きなだけ見られるぞ。

2 全部しゃべる

PS版では新たにアフレコし直し、文字表示だけだったセリフ部分もちゃんとしゃべるようになるぞ。アーケード版をプレイしているとき、一部しゃべらないセリフがあって不満に思っていた人も、これで満足できることだろう。

3 オプションで変更可

家庭用だけあって、ゲームのシステム設定などをオプションで自由に変更することができるのだ。プレイレベルの設定(「練習」「告白」「根性」の選択)、コントローラのキーコンフィグ(◎·⊗ボタンの回転方向)、ルール設定(「ぜんだま」「あくだま」「くいだま」のON/OFF)、2P対戦での対戦回数、攻撃だまの選択(『進め!』タイプ、アーケード版タイプ)などなど。他にもまだ発表されていない内容もあるかもしれないぞ。これだけ細かく設定できれば文句はない!?

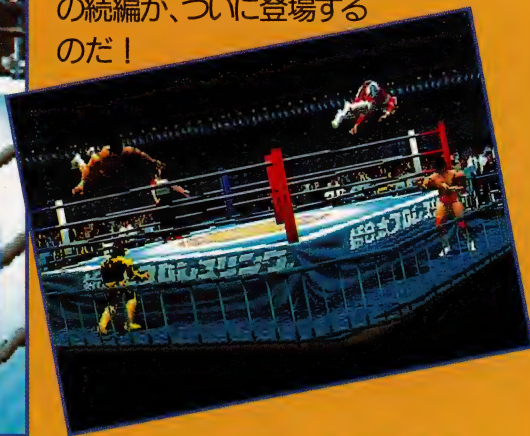
4 おまけエンディング付

1人プレイで最も難度が高い「根性」モードをクリアしたとき、スタッフロール後にオリジナルの"おまけエンディング"が追加されるのだ。これは女の子11人全員に用意されるらしい。また、いつも何か隠し要素が盛り込まれている『ときめき』シリーズだけに、オールクリアしたりノーコンティニュークリアしたりすると、さらにおまけが飛び出す可能性が高いかも!? 何にしても9月予定の発売日が待ち遠しいところだね。

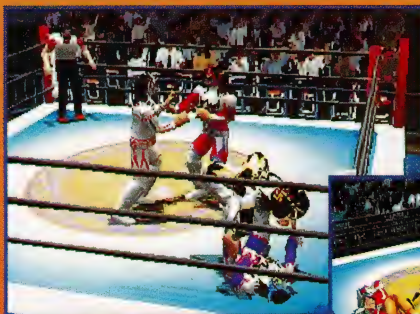
アーケード版

▶この後のエンディングにおまけ画面もつくなんて!

最新画面独占入手

モデルとなった選手そっくりに動くキャラ、操作はシンプルなのに奥の深いプレイを楽しむことができるゲームシステム……そう、ファンから大絶賛されたあのゲームの続編が、ついに登場するのだ！

ファン待望の続編が満を持して登場!!

あの『闘魂烈伝』が大きくパワーアップして帰ってきた！　写真を見てもらえばわかるように、さらに美しく、さらにクオリティを上げ、さらに進化して、PSユーザーの前に再び姿を現わしてくれたのだ！

『2』の最大のポイントは、2対2というタッグマッチが可能になったことに尽きる。これだけの存在感を持つポリゴンキャラが、同時に4人もリング上であいまみえるところは「ド迫力！」の一言。『闘魂烈伝2』では、前作以上に白熱したバトルが楽しめそうだ。

▲最大4人のレスラーが同時に戦うだけにコスチュームも4パターン用意された。

▶ライガーのあびせ蹴りがヒット！

◀「2」は様々な点でパワーアップしている。新たな闘魂伝説の始まりだ！

◀新日本プロレス本社で行われた記者会見の模様。新日の坂口社長（左）も出席し、自らが隠しキャラとしてゲームに登場することも明かしたのだ！

新日本プロレスリング
闘魂烈伝 2

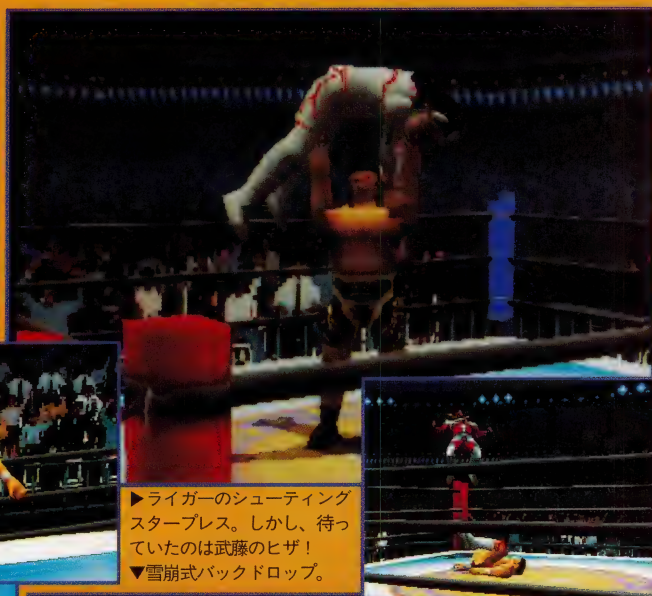
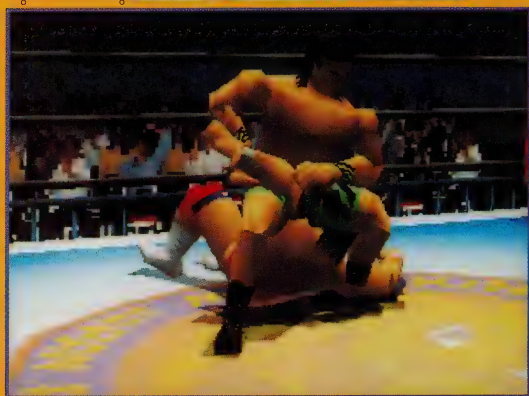
ジャンル	プロレス	価格	¥5,800予定
メーカー	トミー	対応周辺機器	メモリーカード、マルチタップ（4人同時プレイ可）
発売日	秋予定		

 ※画面は開発中のものです。

グラフィックやレスラーの動きもグレードアップ!

▶ライガーボムが炸裂。▲武藤のムーンサルトをヒザでカットするライガー。今回もこういうシーンが見られるぞ。

写真を見れば、グラフィックの美しさを実感してもらえると思う。マットも淡い色使いがとてもきれいで、レスラーやロープの影も幻想的に感じられるほど。もちろん、レスラーの姿や動きもよりリアルになっているぞ。ちなみに、背景の観客などのグラフィックは、この写真よりももっときれいになる予定だからね!

▶健介の力感あふれるリフトアップ・スラム。パワーも得意とする攻撃だ。
▼武藤の雪崩式フランケンシュタイナーもバッチリ!

▶ライガーのシューティングスタープレス。しかし、待っていたのは武藤のヒザ!
▼雪崩式バックドロップ。

▲ストラングル・ホールドαを決める健介。顔のクオリティもアップ!

▶武藤のフラッシングエルボー。オーバーアクション気味の動きが魅力。

▼武藤のドラゴンスープレックス。

▲ライガーのつり天井、ロメロスペシャルが華麗に決まる。

登場レスラー数も20人以上と大幅ボリュームアップ!

前作に登場したレスラーは全部で16人（隠しレスラーも含む）。しかしこの『2』には20人以上登場することが判明しているのだ! 現時点で明らかにされているのは右に挙げた18人。注目されるのが、ワイルド・ペガサス、エル・サムライ、大谷晋二郎というゲーム初参戦となるジュニアヘビー級戦士たち。前作には獣神サンダー・ライガーと金本浩二の2人しかいなかっただけに、この充実ぶりがうれしいね。

ヘビー級の方では、坂口征二の現役復帰(!?)が最大の話題。早く姿を見たい!

▲卍固めをかける武藤敬司。体形や技の形も似ているけれど、顔がよりハッキリした点に注目!

▲獣神サンダー・ライガー。

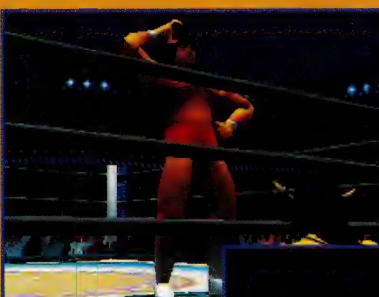
▲佐々木健介。パワーも出るぞ!

現在わかっている登場レスラー

坂口征二	ワイルド・ペガサス
藤波辰爾	エル・サムライ
長州力	金本浩二
橋本真也	大谷晋太郎
武藤敬司	小島聡
蝶野正洋	西村修
佐々木健介	グレート・ムタ
越中詩郎	パワー・ウォリアー
天山広吉	
獣神サンダー・ライガー	

ゲームシステムも進化し、より多彩な攻防が楽しめる!

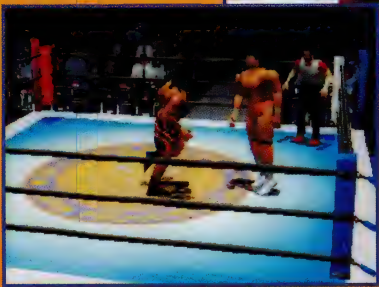
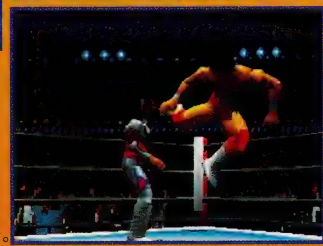
ゲームの基本となる〝3すくみ〟は健在。前作では一部の状況でこのシステムが生かされていなかったけど(「ダッシュ攻撃は打撃技しかない」等)今回はそんな部分も解消されているぞ。技の数も前作の倍以上に増えている。雪崩式攻撃が各キャラに最大4種類も用意されていたり、トップロープからのダウン攻撃が相手の向きによって変化(天山の例：頭がコーナーを向いているとダイビングヘッドバット、それ以外だと天山プレス)したりするのだ。それだけに、前作以上にリアルで、思い入れたっぷりな戦いをすることができそうだね。

◀雪崩式のフィッシャーマン・バスター。雪崩式攻撃は、各キャラとも複数用意される予定だ。

▲武藤のアピール。ＬＲボタンで、2種類のアピールを使い分けられるように。

▶ライガーの、コーナーからのミサイルキック。

◀トップロープから場外にいる武藤に向かってトペ・コン・ヒーロを放つライガー。

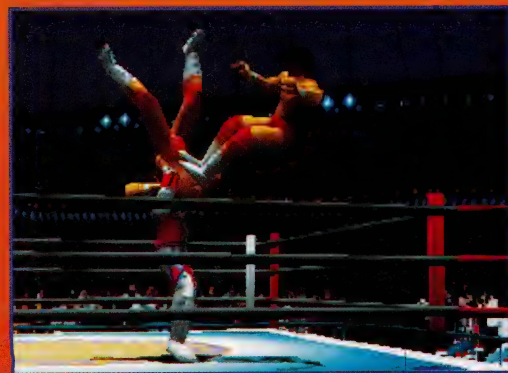
▼武藤の足の字固めも当然あるぞ。

▶武藤のプランチャー。戦いの舞台はリング内だけではないぞ。

◀ダッシュカウンターの脇固め。ワンパターンはもう通用しない。

◀グロッキー状態におちいり、棒立ちとなった武藤にダッシュ攻撃を仕掛けようとする健介。決まるか?

▶トップロープから場外にいる武藤に向かってトペ・コン・ヒーロを放つライガー。

タッグマッチならではのシステムも用意されているぞ!

タッチをするには、基本的にコーナーで✚キーを仲間の方に入れたまま、ボタンを押せばＯＫ。うれしいことに、コーナーに控えているレスラーが、中にいるレスラーにタッチを強要することもできるぞ。仲間が相手にコーナーへ押し込まれたときなんか、仲間の肩を叩いてタッチできちゃうってワケ。

実は控えのレスラーも自由にリング内に入れるから、写真のような連係プレイをすることも簡単にできる。ツープラトン攻撃もいろいろな種類が用意されているらしいぞ!

▶ストラングルホールドと足4の字の競演。タッグならではの光景。

◀雪崩式の攻撃を同時に仕掛けている、とっても華やかなシーン。

▶技をかけられた仲間を救出しようとしたのだが、敵のカットにあって……。

Part2 SPECIAL INTERVIEW
トミー 販売元 ＆ユークス 制作元 スペシャルインタビュー

『2』は前作よりもかなり進化しています！

タッグマッチを実現するためには、さまざまな苦労が……

――最初に『2』を作ろうとしたきっかけからお伺いしたいのですが。

天河「『1』のときから構想はありました。作っていると〝これが入れられない〟ってわかっちゃうじゃないですか。その段階から〝次はどうしよう？〟と考えて始めていましたから」

――『2』で驚いたのは、やはりタッグという部分なんです。リングアナまで入れると**同時に6人のキャラがリング上に並びますよね。**

▲ユークスの谷口社長（左端）にも同席していただいた。

北口「まぁ、一瞬だけですけど＜※1＞」

――素人目にもかなりすごいと思うんですが……。半透明の影もちゃんとついてますし。どうしてこんなことができちゃうんでしょう？

北口「命を削って作ってますから(笑)。＜※2＞2作目ともなりますと、かなりPSのこともわかってきますし。時間をかけて考えると、何とかなるものなんです、これが(笑)」

――キャラのグラフィックに関しても、クオリティが落ちていないどころか、逆によくなっているように感じられるのですが。

北口「**見えないところでさりげなくポリゴン数などを削ったりしてますので**＜※3＞」

研谷「苦労は絶えないんですよ」

天河「前回もそうだったんですけど、今回も新しい技術を導入して、いろいろやっています」

――文字どおり日々進化しているんですね。

デーブ「**電話するたびに〝今日は＊＊するのに成功しました〟**って感じですから(笑)」

――『2』のライガーなんて、『1』のときよりもかなり人間っぽい感じがしたんですけど。

天河「そうですね」

――髪の毛のリアルさなんてすごいですよね。

◀今回お話をうかがったユークスの天河、北口、研谷の各氏（左から）。

研谷「テクスチャー＜※4＞関係は〝『1』よりも小さい容量で『1』よりも大きいことをしよう〟っていう考えがまずありまして……」

――ライガーを見て驚いたところが、**髪の毛とお腹のでっぱりだったんです**(笑)。＜※5＞

研谷「実物に近づけるようにしてます(笑)」

――当然、他のレスラーもあのレベルで実物に近くなっていくわけですよね？

天河「**それはもちろん**」

――体型で誰だかわかるようになりますか？

天河「わかると思いますよ。やっぱり1年のアドバンテージは大きいですね。どうしたら余分なポリゴンを削れるかとか、どうしたらきれいに見えるかとか、かなり勉強できましたから」

研谷「レスラーを多く出そうとするとポリゴン数を減らさなきゃいけない。そうするとクオリティが落ちてくるじゃないですか、普通だと。でもそういうのをとにかくなくそうってことで努力しています。ポリゴン数を減らしてもテクスチャーでカバーしたりとか、体型をもっと本人に見えるようにしようとか。そういった積み重ねがあって、タッグができるようになったわけなんです」

天河「変に取られたら困るのですが……ポリゴン数を減らしたのは事実なんですが、だから悪くなったということじゃないんです。ただ単に、**『1』に無駄が多かっただけなんですよ**」

『闘魂烈伝2』用の効果音が収録されたぞ！

収録現場は歴史ある新日本プロレスの道場。右の写真を見てもらえば分かるようにアントニオ猪木の写真が見つめる中、本物のレスラーたちによる効果音録りが行なわれたのだ。間近で見ると、試合会場で見るときよりも何倍ものド迫力。怖いくらいだったのだ。

ここで、道場でお会いしたデーブさんからの伝言をお伝えしよう。「前回はタイガー服部レフェリーの声がニセ物だったんですが、今回は本物です。その辺もチェックしてくださいね」

◀この迫力は、さすがプロ！

▼今回の収録に立ち会ったユークスの谷口社長も、満足そうな表情を見せてくれたぞ。

前作でのユーザーの不満はしっかりと解消されている

——ゲームシステムが進化したことで、操作が一気に複雑になる、というようなことは？
天河「それはありません。**よりプレイしやすく**なるように考えています」
——『1』になかった操作や動作が、『2』に出てくることはあるのでしょうか？
天河「やっぱり多少はあります」
研谷「**技も倍くらいに増えます**しね。技の出し方の系統が変わったりしています」
——ボタン同時押しという操作もあるとか？
天河「(間髪入れず) それはないです！　僕のポリシーに反しますので……」
——操作方法が複雑になると、戸惑うユーザーもいるでしょうしね。ところで、前作のユーザーからのアンケートはご覧になりましたか？
天河「ええ、読ませていただきました」
——不満点を訴えるものもあったのでは？
北口「今回ので、ほとんど解消していますね」
天河「不満点はだいたい4つあるんです。**タッグさせろ。すり足やめろ**(笑)」
——ズリズリっと歩くところですね。
北口「あれは、どこでも技がかけられるよう、歩幅を合わせるためにしたんです。今回、多少は改善されますから(笑)」
——残りの2つは？
天河「＊＊と＊＊(笑)<※6>この4つに対する不満というか要望が多かったですね」
——ゲームシステム的な面では？
天河「〝✚キーを入れて技を出すようにしてほしい〟とか〝技ボタンを小技や大技に分けてくれ〟っていうものがありました」
——『ファイプロ』<※7>系の操作方法ですね。
天河「ただ、〝うちではそういうシステムにしない〟と決めていましたので……」
——『ファイプロ』ファンも多そうですね。
天河「そうだと思います。我々が思っていた以上に〝初めてやったプロレスゲームが『闘魂烈伝』でした〟という人もいたみたいですけど」
——プロレスのゲームということで、『ファイプロ』は避けて通れないようですね。ゲーム性はかなり違いますけど、〝組みついて、そこから技をかけあう〟というシステムは秀逸でしたから。
天河「そうですね。ただ『闘魂烈伝』はせっかくポリゴンを使ってるんですから、組みつく動作を入れて、**動きを止めたくなかった**んです」
——流れが止まってしまう、と。
天河「あと、3すくみ<※8>とか入れずに、『鉄拳』などのようにどんどん技を出していくパターンもいいなと思ったんですけど……〝ちょっとプロレスじゃないなぁ〟と思ったので」
——相手の攻撃をきちんと受けてこそプロレス(笑)。それにしても、『闘魂烈伝』のようなタイプのゲームって、ほかでは見ませんね。
天河「そうですね。考え方はいろいろありますから。〝絶対これが正しい〟ってわけじゃないですし、いろいろ表現方法があるわけですから」
——プロレスを題材にしていると、いかにゲームとしてのクオリティが高くとも購入者層はある程度絞られてしまいそうですね。
デーブ「〝プロレスゲームは嫌いだ〟っていう人は買ってくれませんよね、やっぱり」
——となると、プロレスのマニアではない人へのフォローも大切だと思うのですが……。
天河「それはもちろん、常に意識しています。誤解を怖れずに言いますが、プロレスゲームを作るときのスタンスに〝**マニアじゃ作れないものにしたい**〟っていう部分があるんですよ。できあがったものはマニアっぽいかもしれないですけど、作るときには必ず客観的に見る目をもって作っていこうって。どっぷりはまってしまうと見えなくなってしまう部分が多いので」
——そのあたりは先ほどの操作性の話にも関ってくるのでしょうね。操作を複雑にすればマニアックにすることもできるけれど、ある程度のところであえてストップをかけるという。
天河「多少複雑な動きであってもシステムをシンプルにしておき、ユーザーに難しいと思わせないように、ということなんです」
北口「前回も、いかに敷居を下げるかで悩んだんです。どうやれば**簡単な操作で多彩な技**を出すことができるのかって」
研谷「いろいろ考えたんですけど、プロレスの技にはいろいろなアクションやリアクションがあるので、難しいんですよね」

北口徳一さん
▲ユークス・開発部プログラム課の課長さん　このゲームのプログラムを担当

天河信彦さん
▲ユークス・開発部の部長さん　この方の情熱が　闘魂烈伝　を作り上げた！

●インタビュー内のキーワードを解説！

※1：タッグマッチの試合前。レスラー4人＋レフェリー1人＋リングアナ1人で6人。　※2：なんでも入院中にタッグを可能にするプログラムを思いついたのだとか。　※3：利用可能なポリゴン数が決まっている関係で、1キャラあたりのポリゴン数を減らさざるをえない。　※4：ポリゴンに貼りつけるグラフィック。　※5：右の写真参照。　※6：諸事情により伏せる。レスラー名が入るのか、ゲームシステムが入るのか、それとも……。読者のご想像にお任せする。ちなみに発表会ではファンの要望が多かったX選手の参戦が発表された。　※7：ヒューマンの超人気プロレスゲーム。PSでもこのシリーズの作品が出ている。　※8：技をストレッチ技、打撃技、スープレックス技の3つに分け、それぞれに「じゃんけん」のような有利不利を設定してある。※9：レスラーごとに飛距離が設定されているため、相手をダウンさせる場所が重要になってくるそうだ。

◀アピールするライガー。本物の写真を見れば、容姿がそっくりなことを実感できる。

さらに、ワクワクするような事実が明らかにされたのだ!

――このゲームに〝技の切り返し〟って要素は存在しませんよね。
天河「今度はありますよ」
――え？　例えばブレーンバスターなんか……。
天河「ちゃんと着地しますよ(笑)。ほかにもヘッドロックをバックドロップで切り返すとか」
――これは、うれしいですねぇ。あのポリゴンレスラーたちがそんな動きを見せるかと思うと、すごくワクワクします。そういえば、タッグマッチでコーナーから同時にダイビングヘッドを決めるってのも可能だそうですね。<※9>
天河「はい。**それを考えただけでちょっとうれしくなっちゃうでしょう？(笑)**」
――ええ(笑)。となると、タッグマッチでフットスタンプの連続降下もできそうですね。
天河「フットスタンプを持っているキャラがタッグを組んで、いいポジションで相手をダウンさせられればできますね」
――うーん、システムも技の種類も、本当に色々と進化しているんですねぇ。
天河「そうですね。ただ、操作で混乱するということはないと思いますよ」

研谷佳生さん

▲ユークス・開発部デザイン課の課長さん。グラフィック部門のチーフ。

――最後に、『闘魂烈伝2』を楽しみに待っている読者にコメントをいただきたいのですが。
研谷「グラフィック的には、動きはもちろんリングやマットといったレスラー以外の部分に関してもかなりクオリティがアップしていますので、ぜひ見ていただきたいです。本当は写真だけではわからないところがたくさんあるので、**動いているところを見てほしいんですけど(笑)**」
北口「そうですね、すごいなって思ってくれたら、それだけでうれしいですね(笑)」
天河「けっこう伝わらないところがあると思うんですよ。実際、1作目でもかなりすごいことをやってるはずなんですけど、あまり伝わってないみたいなので」
――とっても自然で、すごいことをやっているように見えなかったからそう思われたのかもしれませんね。『1』のときも**むしろ他のメーカーさんから〝すごい〟とか〝どうやっているんだろう？〟**という声を聞きましたから。この『2』を見たら、またさらにビックリするんじゃないかと思います。そういう声って励みになりますか？
北口「そうですね。やはり同業者ですし（その苦労を）わかってもらえますしね」
天河「まだ自分たちは〝わが道を行く〟っていうレベルまでいっていないので、**まわりの声はかなり気になります(笑)**」
――社長の方から何かありますか。

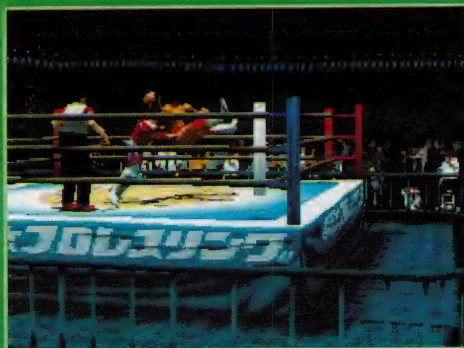
デーブ嵐さん

▲謎のマスクマン。覆面にＴＯＭＹの文字があるだけにその正体はたぶん……？

谷口「僕の立場からいうと……作っている者が納得して、それではじめてユーザーの人に納得してもらえるものができると思っているんです。もうちょっと待っていただくことになるかもしれないんですけど(笑)、**必ず納得できるものを出しますので楽しみに待っていてください！**」
デーブ「きれいに締めましたね(笑)」
――本日はありがとうございました。

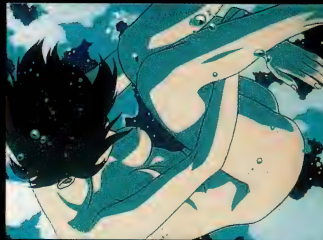
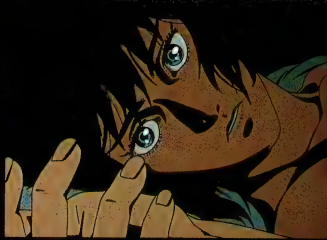
▲スタッフのみなさん、お仕事がんばってくださいね！（ユークスのオシャレなオフィスにて）。

●インタビュー後記～落穂拾い～

今回も昨年の9月号同様、大阪は堺のユークスさんにおじゃまして収録させていただいた。またしても2時間を超えるロングインタビューになったので、掲載し切れなかった内容をこの場でフォローしよう。
●難易度は3段階。プレイモードは、階級とタッグマッチという概念が入った関係で、かなりの量が存在している。ＩＷＧＰのベルトをかけた戦いもあるし、リーグ戦などもある。
●クリティカル・コンビネーションや闘魂ラッシュといったオリジナルシステムは健在。
●登場キャラ数が増えたため、取扱説明書にすべての技を紹介するのは不可能。そこでＣＤ内に、ゲーム中にも参照できる形で入れられることになった。
●同じ技でもレスラーごとに動きを変えている。前回にもあったが、今回はより顕著に。また、プログラマーのがんばりにより、全体的な動きもさらに滑らかになった。
●坂口のアピールをどうするかは思案中。

◀「レスラーだけじゃなく、リングや場外のマットなどにもすごく凝っています」(研谷)

コミック&ムービーで世界中

制作:ソニー
コンピュータ
エンタテインメント
&講談社

キャラクターデザイン
士郎正宗

制作スタッフ
エグザクト
プロダクション
I.G

を震撼させた

コミックファンに絶大な人気を誇り、昨年劇場化された話題のアニメ「攻殻機動隊」がPSでゲーム化決定！　シナリオには原作にはないオリジナルストーリーを採用。制作は３Dポリゴンのノウハウを熟知したエグザクトが手がけるのも注目点の１つ。PSに新たな旋風を巻き起こすことになりそうな作品だ!!

原作の魅力を忠実に移植！

攻殻機動隊

ジャンル	3D·ACT·STG	価格	未定
メーカー	SCE	対応周辺機器	未定
発売日	年末（予定）		

がPSでゲーム化決定!!

「攻殻機動隊」とは…

時は西暦2029年、世界は通信ネットワークに覆われていき、膨大な情報が駆け巡っている超高度情報化社会になっていた。しかし国家や民族、そして犯罪は、依然として現在と同様に存在している… より複雑化していく国家保安レベル犯罪に対抗すべく特殊部隊（建前の国家予算提示では、国際救助隊となっている）を結成した。正式な部署名は公安９課。そこに所属する隊員は全員サイボーグ（電脳化や義肢化などの部分的なものも含む）で構成されている。その名も攻殻機動隊！ 組織の上層は首相だけの攻性の組織として活躍するのである……。

◀士郎正宗氏の描く独特の世界観だけでなく、美しく描き込まれたグラフィックやディテールも、攻殻機動隊の魅力の一つ。

ゲームは独自の世界観を生かした3D·A·STG

ゲームの制作は、あの『ジャンピングフラッシュ』（以下『ＪＦ』）シリーズでお馴染みのエグザクト。『ＪＦ』で培った斬新なシステムをさらに進化させ、これまでにない全く新しい３Ｄゲームを構築。『攻殻機動隊』では『ＪＦ』シリーズ独自の浮遊感覚に加え、壁に貼り付くアクションや、ムービーで絶賛された光学迷彩シーンなどを生かした新感覚の３Ｄ・ＡＣＴ、ＳＴＧをＰＳで実現。また、ゲームに挿入されるアニメーションにも注目してほしい!! 制作は劇場用「攻殻機動隊～GHOST in the SHELL」や劇場用「ハトレイバー」の制作を担当したプロダクションＩ．Ｇが手掛けているのだ。監督は、士郎正宗氏原作のＯＶＡ「ブラックマジックＭ66」で監督／構成／キャラクターデザインを担当した下北久保宏之氏を迎え、フレーム単位までこだわる究極の映像スタッフ陣でキャスティング。この新感覚の世界でキミは、「フチコマ」（攻殻機動隊員が搭乗する人工知能を搭載した思考型戦車）を操ることになる。……極めて荒っぽいテロがハイテク複合企業「メガテク社」本社に対して行われた。キミは草薙素子少佐、バトー、トグサらの公安９課の先輩たちが見守るなか出撃する……

◀ゲームに導入されるアニメーションは劇場版にも劣らないハイクオリティーな映像が期待できるハス!! 早く画面が見てみたいよね

ゲームのプロローグ

プレイヤーは、警察のキャリアが３年あり激しい訓練と適性検査の結果、特殊な能力があるとわかる。そこで新設計された「フチコマとの感覚統合デバイス」の実用試験に抜擢され、公安９課に引き抜かれることになった。

フチコマ改-01

キミはこのマシンに乗って戦うのだ!!

鬼才、士郎正宗氏からのコメント…

32ビットマシンは、当初の予想より遥かに優れた表現力を持っていました。その中でも特に僕が注目していたのが ジャンピングフラッシュ (以下:ＪＦ)です ゲームカラーの好き嫌い、難度は別にしてそのレベルの高さに異論を唱える者はまずいないでしょう 今回、いろいろあってその ＪＦ を組み上げたエグザクトさんに「攻殻機動隊」のゲームを作っていただけることになり、幸運というのは続くときは続くものだな、と思っています おそらく ＪＦ のシステムを継承したうえで違ったカラーを目指し、なおかつマンガの「攻殻機動隊」より明快なゲームが仕上がると思います またオープニング等のアニメは、映画「攻殻機動隊」でおなじみのＩ．Ｇさんも協力して下さるので、見応えのある作品になると思います 年末発売を目標に進行していますのでファンのみなさま、楽しみにお待ち下さい

プロフィール

1961年神戸市生まれ。大阪芸術大学美術学部油絵科を卒業。在学中に長編マンガ「ブラックマジック」を発表。1985年、「アップルシード」でプロデビュー。魅力的なキャラやリアルなメカニック、セリフや絵に込められた膨大な世界観と斬新なスタイルは、コミック界に衝撃を与えた。

攻殻機動隊ファンにおくるBIG NEWS

●応募要領●あなたの住所、氏名、年齢、職業、電話番号、その他に、Mac版かWin版を記入して、電撃ＰＳ編集部「攻殻機動隊プレゼント」係まで しめ切は6月28日です

その1 デジタルギャラリープレゼント

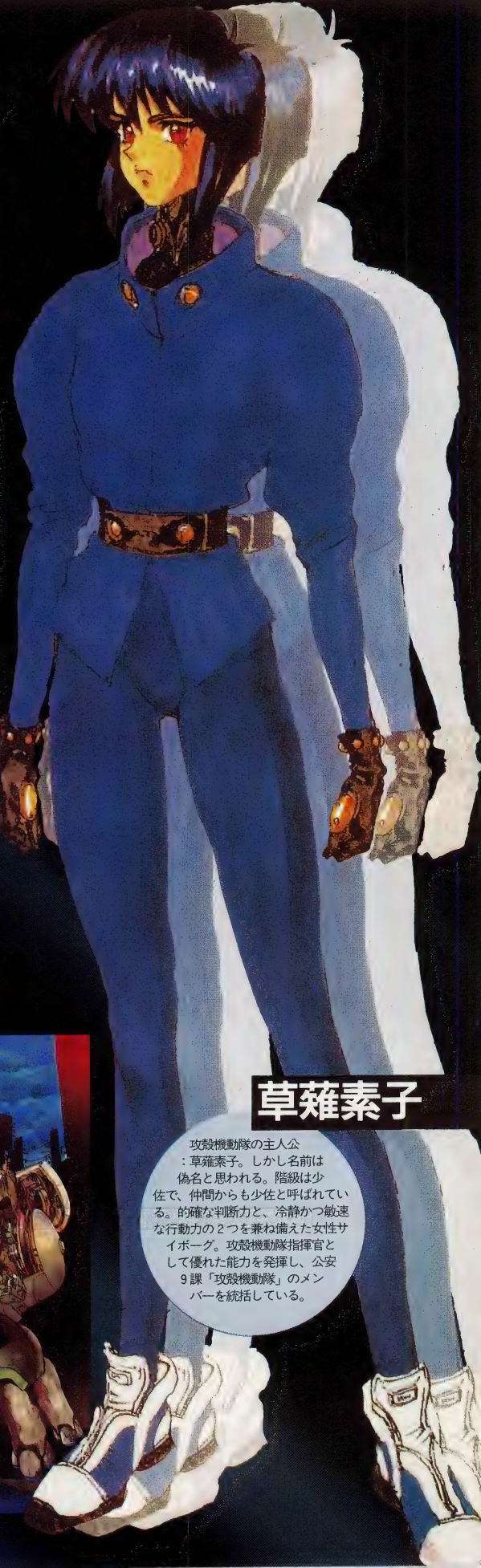
７月25日に発売されるビデオ・ＬＤの初回生産分を購入した人だけが、特別に実費で手に入れることができる「デジタル・ギャラリー」を一足先にプレゼント!! これは、７月に発売するビデオとＬＤのジャケット用イラストの他に公開最終キャンペーンでテレカにのみ使用したイラストの計３点を収録した3.5インチ・フロッピーディスク 使い方は全てあなた次第なのです！応募要項は、左のDISK内を参照

その2 インターネット・オフィシャルホームページ開設!!

今話題のインターネットに、今後の「攻殻機動隊」に関する最新情報を提供するオフィシャル・ホームページが開設されることになった。■開始時期は1996年の５月中旬より開設中■設置場所は講談社週刊ヤングマガジン・ホームページ内。■アドレスは http://www.screen.co.jp/yanmaga ■ページ内容は◇攻殻機動隊ニュース：攻殻機動隊関連商品の発売スケジュールや内容などの告知 ◇クリエイターズ・ページ：劇場版「攻殻機動隊」の主要制作スタッフの近況やコメントを紹介 その他にも 攻殻機動隊ギャラリーや 攻殻機動隊関連リンク集など全部で４メニュー この後も内容を充実させていく予定なのでお楽しみに

▲ギャラリーには、劇場版などからクリップした静止画や動画が収録されているぞ

草薙素子

攻殻機動隊の主人公：草薙素子。しかし名前は偽名と思われる。階級は少佐で、仲間からも少佐と呼ばれている。的確な判断力と、冷静かつ敏速な行動力の２つを兼ね備えた女性サイボーグ。攻殻機動隊指揮官として優れた能力を発揮し、公安９課「攻殻機動隊」のメンバーを統括している。

ポリゴンの真髄を極めた
ゲームのグラフィックを見てもわかるように、プレイヤーはフチコマを操り、テロリストと迫熱した銃撃戦を展開する「攻殻機動隊」ファンならずとも、3D・ACT、STGファンなら要チェックの作品になるハズ
ゲーム中の視点や操作などの細かいシステム面は、現在何も発表されていないので、続報を楽しみにしていてほしい
迫力銃撃
少佐
公安9課
荒巻部長
公安9課を取り仕切る切れ者部長。彼は、国際的テロ機関などの犯罪に対して、攻性の組織を欲し、攻殻機動隊を設立する。

エグザクトが送る

昨年の11月に日・米・英で同時公開された「攻殻機動隊」の劇場版は、制作費6億円を費やし、さらに日本のアニメのトップクリエイター28人が参加し、最先端の映像技術を駆使して作られ、ジャパニメーション（日本のアニメーション）という新語で呼ばれるほど、世界中から注目されて絶賛された。映像やコミックスを見てもらえればわかると思うが、この作品の魅力は細かく描き込まれたグラフィック。あと1つは、緻密に書かれた独特な世界。後者の方は最大の魅力と言っても過言ではない。特に単行本では、紙面狭しと、ビッチリと書き込まれた設定の数々が掲載されていて、見る人を魅了する。例えばこの作品で欠かせないサイボーグという存在。単行本ではコレについて「メイキング・オブ・サイボーグ」と題してショートストーリーを掲載し、草薙素子のような全身義体化サイボーグが完成するまでの過程（神経端末機器の接続方法や、触感膜とされる光ファイバーなどの説明）を、事細かに解説してくれているのだ。このページを読むと草薙素子は、量産タイプのサイボーグ体をベースとし、中のメカニック類や電子システムを民間では入らないような超一級品で形成している。さらにいろいろなオプションを付けていき、任務に適応したボディーを形成したことなどかわかるハズだ。その他にも、部分的に人口臓器や、義肢化したサイボーグについても各所で細かく説明されていて「攻殻機動隊」の美味しさをよりいっそう引き出されるベストスパイス的な部分となっている。この辺のこだわりはものすごいので、ぜひ1度読んでほしい。ただ、ここで書かれている設定の数々は、作家の士郎正宗氏が創った空想未来世界をよりわかりやすく、また面白くするためのモノ。このことは単行本の最初にも「この物語はフィクションであり、登場する名称・設定・小道具・説明文は全て架空の産物です。この単行本の情報によって読者、あるいはその周辺諸氏が何らかの損害、又は妄信に至ったとしても当方では一切責任を持ちませんので悪しからず。それら全てを純粋に楽しんで頂けたら幸いです」と作者より書かれている。この作者の前書きを読んでもわかるように、設定かあまりにもリアルで、そして細かく情報か書かれているために、読者か戸惑ってしまう所さえ多々みられるのだ。それか士郎正宗氏の作品「攻殻機動隊」の世界であり、大きな魅力である。この作品を見ていない人は、ゲームをプレイする前にぜひ一度この世界を見て、読んで楽しんでほしい。また、読んだことのある人は、ゲームで、どこまでこの世界を表現できるか期待していよう。

電脳

プレイヤーが搭乗する事になるフチコマは、AI（人工知能）を搭載している。コミックスなどの設定では、行動をし始めてから個別の経験をして個体差が生じ、行動が終わると全機の記録（外的刺激の記録や自己状況の記録、また全行動や思考記録など）をネットして互いにデータリンクを行い、次の行動を始めるときには再び均質なものとされる…となっているが、ゲームシステムでは以上がどのように生かされていくのかも注目すべき点の1つ。また、動きの面では、ワイヤーを使いビルを下降していく場面が多々見られたが、このようなシーンはどのような操作で行うことになるのかも注目したい。リアルなスピード感と、飛びゲーで名を売った"エグザクト"の技術が大いに期待される。

思考型戦車

続報に期待しつつ待機せよ！

独占スクープ!!

COSMIC 3D·STG

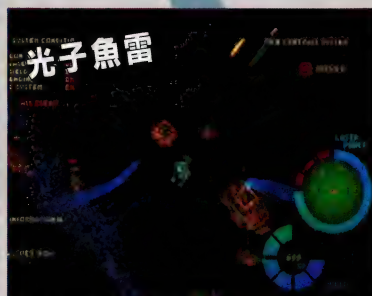
PSに、オリジナルのスゴいシューティングがやってきたぞ。カッコいい巨大戦艦の緻密なグラフィックをはじめ、自機が宇宙空間の360度どちらにも向かえる大胆なゲームシステムなど、見どころもいっぱいだ。その魅力をとくとご覧あれ！

チェック1 画面には情報がいっぱい

コックピット視点でプレイすると、画面には様々な計器類が表示される。それぞれのデザインや配置も細かいところまで作られているので、ＳＦファンなら誰でも、パイロットになった気分でゲームに引き込まれてしまうことだろう。もちろん、それぞれの計器から得られる情報も攻略で重要なポイントになってくるので、プレイ中には常に気を配りつつ任務に当たろう。特に、プレイに慣れていないうちは、自機損傷状況やエネルギーシールドの残量などをよく見ておこう。どんなミスが手痛く響いてくるのか把握しておけば、後できっと役に立つぞ。

チェック2 使える武器も様々

自機は通常のショットに加えて、頼もしい新兵器サブウェポンを使用することができるぞ。サブウェポンは、ステージをクリアするたびに使える種類が増えていくシステムになっていて、ここで紹介しているものの他にも、一定時間ある空間を破壊し続ける〝ＥＭＲ機雷〟、強力な破壊力を誇る〝ＮＬ爆弾〟など、全部で４種類が用意される予定だ。それぞれ性能や特徴に違いが設けられているので、その時々の状況に合った兵器を使うようにしよう。

▲サブウェポンはどれも破壊力バツグン。ザコやボス級の敵キャラが出現する状況を確認し、使いこなしていこう。

▲対宇宙戦艦用の基本的な攻撃兵器。単発ながら威力もあり、なかなか使いやすい。飛んでいく魚雷の輝線が美しいぞ。

▼複数のレーザーが残像を残しつつ敵に放たれる。見た目も美しいうえに威力も強いので、結構使える。

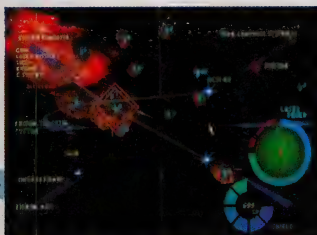
全方位に広がる宇宙を舞台にした決

DEATHWING

チェック3 視点は3種類!好きなタイプを選択しよう

今やポリゴンゲームの常識となった視点変更も、バッチリ完備されているぞ。このゲームでは、それぞれの視点で得られる情報に違いがあるために、一定の視点だけでプレイするのではなく、敵との戦闘状態やその時の目標に合わせて、視点を使い分けながらプレイした方が攻略しやすいだろう。そうは言っても、どの視点を使ってもプレイに支障が出るほどではないので、1つの視点にコダワリたい人も安心してプレイできるぞ。

迫力は一番

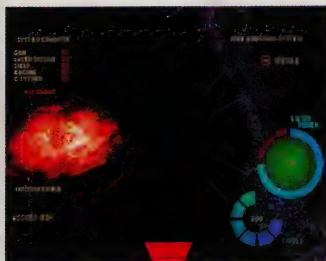
▶敵のカッコよさが最高のコックピット視点。計器類をチェックしたいときにはコレで。

状況把握もバッチリ

◀かなり後方から自機を見た視点。広い範囲を見渡せるので、周囲の状況が一目瞭然だ。

▲自機をすぐ後ろから見た視点。障害物との位置関係などが、最もわかりやすいぞ。

動きがわかりやすい

チェック4 ルートは360°自由自在、目標目指してレッツ・ゴー

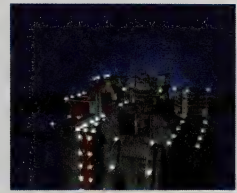
このゲームのシステムで最もスゴイのが、自機が宇宙空間の360度、どこにでも向かえてしまうところだろう。それぞれのステージには、何かしらクリア目標が設定されているので、プレイヤーはレーダーなどを頼りにその場所に向かわなければ、いつまでたってもクリアできなくなってしまうのだ。3D空間を自由に飛行できることが、ゲーム戦略の中に巧みに取り込まれているので、今までのPSゲームに見られなかった楽しさを味わうことができるぞ。

ボス級キャラを目指せ

▲レーダーと目視を頼りに、巨大なターゲットを捕捉すべし。目標を探す緊張感は、このゲームならではの魅力なのだ。

死の戦闘…その作戦名は"死神の翼(DEATH WING)"!

序盤の3ステージを大紹介。この美しさを見よ!

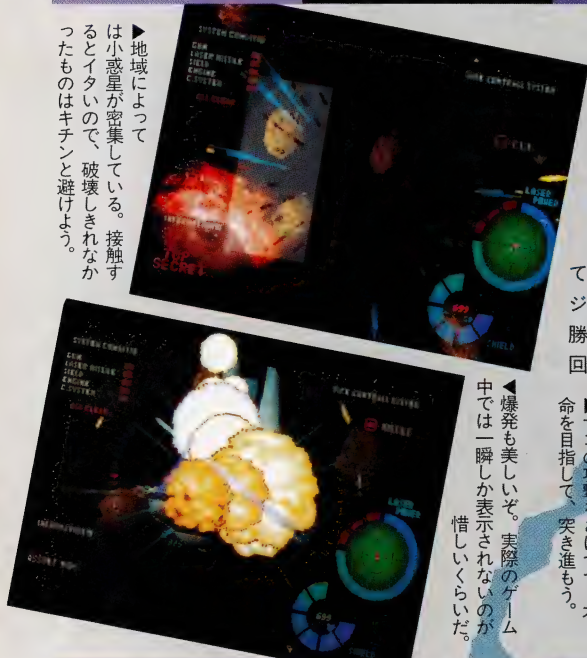
この『DEATH WING』では 最終ボスの待ち受けるステージへ行くまでに、4つのステージをクリアしなければならない。また、最終ステージへの道は1つではなく、ある程度ルートに幅が持たされているぞ。プレイヤーは各ステージをクリアするごとに、次に進むステージを選択することができるので、ベストなルートを自分なりに調べてみるのも、おもしろいだろう。

どんな戦いが待ち受けているのか、知りたくてウズウズしている読者も多いと思うので、序盤の中から特に見所が多い3つのステージを選んで、ドーンと紹介することにしよう。これらのゲーム画面がグリングリンと動く迫力が、伝わるだろうか？

◀このオープニングデモは、さらにスゴくなる予定なので期待しよう。

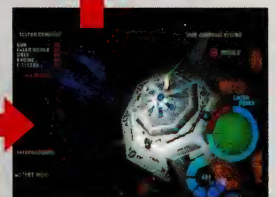
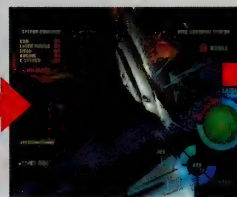
ステージ1-1　要塞1　宇宙に浮かぶ要塞を撃破せよ!

▶地域によっては小惑星が密集している。接触するとイタいので、破壊しきれなかったものはキチンと避けよう。

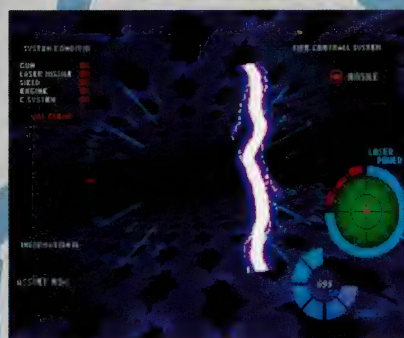
広大なフィールドに潜む、敵の要塞を破壊するのがクリア条件だ。その条件を満たさない限りは、どこまで進もうが、どれだけザコを倒そうが、次のステージには行けないので注意しよう。肝心の要塞は、3つのシールドジェネレータによって発生するシールドで身を守っている。そのために、最初にシールドジェネレータを破壊しておかないと、勝つことはできない。自由自在に動き回れるのでその迫力もスゴイ!

◀さぁ、いよいよ本命との対決だ。バンバン攻撃しよう。

◀爆発も美しいぞ。実際のゲーム中では一瞬しか表示されないのが惜しいくらいだ。

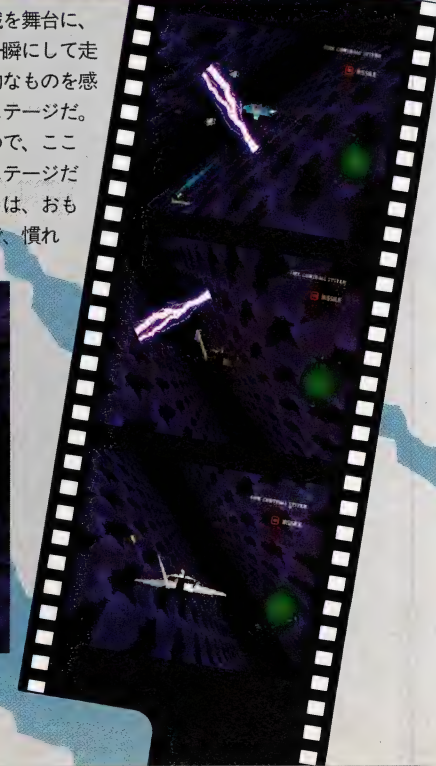
▶ザコの攻撃をさけつつ、本命を目指して、突き進もう。

▼ザコとは比べ物にならない、巨大な物体を発見。

▲接近するなら、攻撃しやすい方角から行くべし。

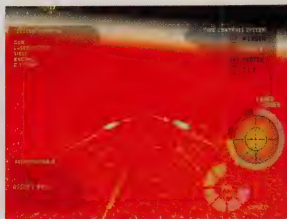
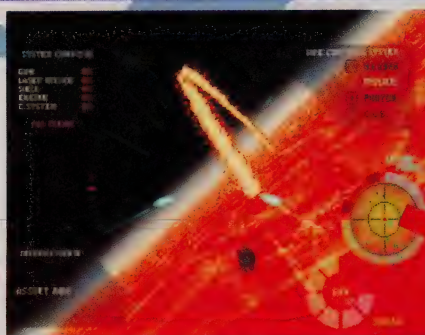
ステージ2-1　宇宙雷雲　宇宙を漂うガス帯の中を突き進め!

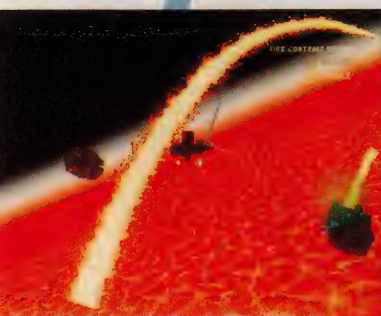
宇宙に発生したガスの漂う地域を舞台に、戦闘が繰り広げられる。背景を一瞬にして走り抜けるイナズマが、何か神秘的なものを感じさせる不思議な魅力を持ったステージだ。ガス帯には自機は進入できないので、ここは上下という概念が導入されたステージだと思ってくれていいぞ。敵キャラは、おもしろい動きをするものが多いので、慣れてきたら注意して見てみよう。

▲迫力のコックピット視点でプレイすると、より一層稲妻の激しさが分かるハズ。接触はしないけど、思わず体が反応しちゃう……。

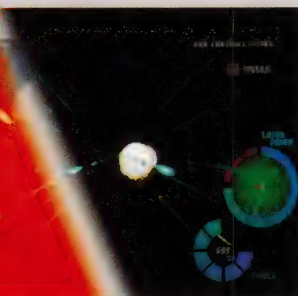
▶上下のガス帯の間を、イナズマが駆けめぐる! ちなみに、イナズマそのものには接触はしないので、安心していいぞ。

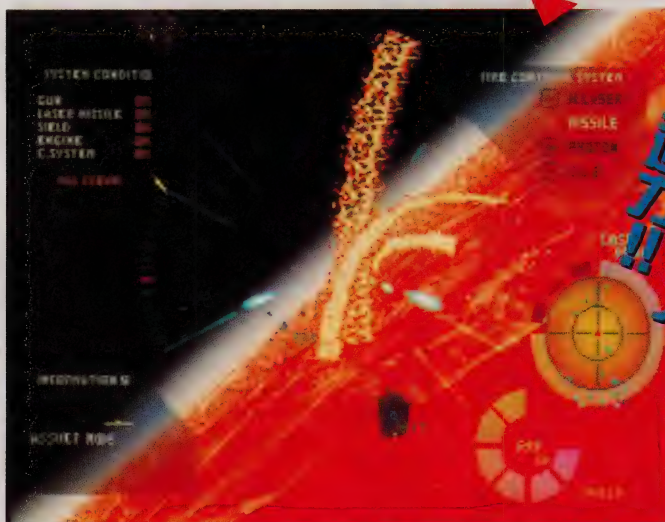
イナズマがカッコいいゾ

ステージ3-1 プロミネンス 恒星の表面での"アツイ"戦闘

今回紹介する中では、もっとも強いインパクトを持ったステージだ。スタートしてから恒星に向かって降下していくと、遠目には穏やかだった恒星の表面がいきなり牙を剝くようになる。この辺りのプロミネンスの画面効果は、見ているだけで火傷を追いそうな錯覚を覚えるほどカッコいいぞ。恒星の表面で戦う必要があるために、自機の移動方向に常に気を配らないと、攻略できないだろう。

▲最初は、はるか遠くに恒星が見える状態からスタートする。

▲恒星に近づくと、灼熱の恒星表面が視界に一気に広がってくるのだ。

▲恒星表面から、まるで生命を持った敵のように踊り出るプロミネンス。この出現は事実上ランダムなので、前方に神経を集中して避けるしか手はないのだ。キミの腕の見せ所でもある。

▼プロミネンスは、発生してから消えるまでの時間が結構短い。当たり判定が消えたか残っているのか微妙な段階で突っ切るプレイは、冷汗ものの芸当だぞ。

ピンチの連続

◀接触による大ダメージと隣合わせの状況のもと、敵が激しい攻撃をしかけてくる。油断していると一気にゲームオーバーになってしまうので、まさに緊張の連続なのだ。

▶どんなSTGでも、撃たれる前に撃ち落としてしまうのが一番。攻撃こそ最大の防御であることは、このゲームでも同じなのだ。

撃ちまくれ

プロミネンスが大迫力!!

◀多いときには、連続して怒涛のように現れるプロミネンス。そんなときの画面の迫力はかなりのものだ。

この後にも「アッ」と驚くステージが…。続報に期待せよ!

アナログジョイスティックを使えば楽しさも倍増なのだ

3D・STGファンならきっと気にしていたと思うけれど、この新作はアナログスティックにもバッチリ対応している。アナログスティックを使った場合は、旋回と移動が格段にプレイしやすくなるので、より高度に、そして快適に楽しめるようになるぞ。ボタン操作も分かりやすい配置にできるので、初心者でもアナログスティックの方がプレイに馴染みやすいかもしれない。このスティックの対応ソフトは他にもあるし、この機会に購入してはどうだろう?

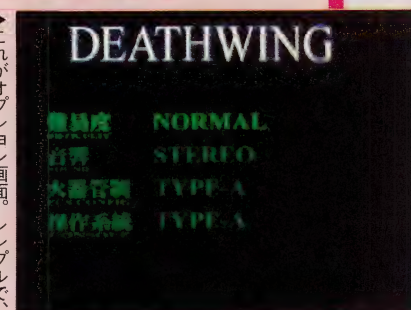
▼¥6,980にて、大好評発売中のアナログジョイスティック。やっぱり、3D・STGをプレイするなら欠かせないアイテムなのだ。

オプション画面も充実

タイトル画面から選択できるオプション画面は、とても便利。難易度設定などお馴染みの項目から、音響(ステレオかモノラル)設定もできる。その他にも火器管制や、操作系統の選択も3種類ずつ入っていて、自分好みの機体に設定できるのも大きな魅力の1つだ。

▶これがオプション画面。シンプルで、わかりやすくまとまっている。

DEATHWING

難易度	NORMAL
音響	STEREO
火器管制	TYPE-A
操作系統	TYPE-A

DEATH WING
デスウイング

ジャンル	3D・STG	価格	¥5,800円(予定)
メーカー	サイバーテック・デザイン	対応周辺機器	アナログジョイスティック対応
発売日	9月20日予定		

鋼鉄霊域 —STEELDOM—

戦いは新たな舞台へ…

オリエンタルな世界を舞台に繰り広げられる対戦格闘3DSTG、それが『鋼鉄霊域(スティールダム)』だ。今回は、8人のキャラクターの紹介を中心に超立体バトルの魅力に迫っていくぞ。

東洋的な世界観でイメージ一新!

システム的には昨年の末に登場した対戦型3D・STG、『リヴァーシオン』がベースになっている『鋼鉄霊域(スティールダム)』。しかし、世界観は前作の近未来的なイメージから、中世の東洋を彷彿とさせるものにリニューアルされていて、このゲーム独自の新しい世界を構築しているのだ。自機の設定が〝神晶の変化したもの〟から〝各キャラクターがまとっている精神の鎧〟という風に変わっている点1つを取っても、根本的な世界観の変化をうかがい知ることができるよね。もちろんゲーム中のグラフィックやエフェクトにも、この東洋的な世界観がバッチリ活かされているぞ。

物語

朧国はかつて、地獄山の火口から現れた魂喰鬼の侵攻により滅亡の危機を迎えたことがあった。だが、白銀の鎧に身を包んだ皇帝、閻元の手で魂喰鬼は地獄山に封印され、幾多の犠牲を払いながらも、国の命運はかろうじてつなぎ止められた。未曾有の危機は去ったと思われたのだが……。

魂喰鬼との戦乱が集結した年より、朧国王家にさまざまな不幸が降りかかった。人々が魂喰鬼の呪いだと噂する中、それを境に国王閻元は民に圧制を引き、享楽に溺れ始める。魂を実体化させた鎧〝霊牙〟による武闘大会も、その享楽の一環であった。そして今日、戦乱後16回目の武闘大会の火蓋が切って落とされた……。

是雷(ぜらい)

年齢:18歳 性別:男
身長:5尺5寸(約170cm)
体重:17貫600匁(約66kg)

育ての親でもあった剣の師が最後に残した遺言に従い、大会に出場した青年武士。すべての間合いに対応できる武器を持ち、斬撃主体の攻めを展開する。

蒼馬(そうま)

年齢:23歳 性別:男
身長:186cm
体重:72kg

他国の侵略により主君を失い、祖国を追われた騎士。帰国前の腕試しに大会に参加。是雷と同じ万能型だが、遠距離戦はやや苦手。素早い突きで相手を攻めたてる。

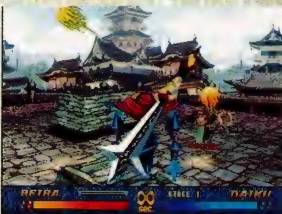
樹梨亜(きりあ)

年齢:16歳 性別:女
身長:5尺(約152cm)
体重:12貫(約45kg)

是雷に好意を抱いている拳法使いの少女。是雷と共に旅行するために、大会の優勝を目指す。近距離では強力な投げ技、離れた相手には華麗な拳法を駆使して戦う。

◀刹那の好判断で相手の鋭い一撃を回避! 好機と危機が瞬時に入れかわる、0.1秒を争う攻防が繰り広げられる。

▶通常は、この視点で立体バトルが繰り広げられる。そして、バトルの状況や演出によって、視点が切り替わるのだ。

▼接近戦では愛用の武器を駆使して戦う。写真のような、独特の武器を使う者もいる。

▲通常はこの視点でバトルが進行する。状況や演出によって、視点が切りかわることもあるのだ。

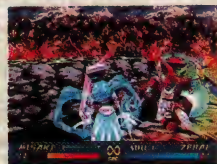
▶見た目の迫力はもちろん、威力のほども通常攻撃を遥かに上回るのが、このコマンド攻撃だ。攻撃の種類によって有効な間合いに違いがあり、それがキャラクターの特徴にもなっているぞ。

豊富に用意されたアクションの数々!

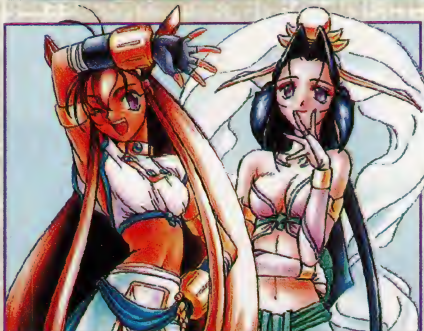
この『スティールダム』は、3D・STGの要素だけでなく、接近戦での斬り技や投げ技といった格闘ゲームの要素も兼ね備えている。だから、あらゆる間合いで激闘が展開されるはずだ。また、特定のボタン操作で出せる〝特殊機動〟も闘いを盛り上げるぞ。画面内に敵を捕捉しながら左右に旋回する〝索敵旋回〟や、自機の向きを一点に向けたままで横移動をおこなう〝まわり込みスライド〟など、その種類と効果は実に多種多彩。これらのアクションを効果的に使うことで、戦いに一段と緻密なバリエーションを加えられるようになったのだ。

◀エフェクト、威力共に派手さを増したコマンド攻撃。打ち破るのは至難の業か?

◀この演出も、いちおう新要素。もっとも世界観そのものが一新されているのだが。

▲特殊機動は、接近戦でこそ効果を発揮するのだ。

▲キャラが強い個性を持ち、ゲームがより奥深いものに。

開発順調!

発売に向けて、開発は鋭意進行中だ。このタイトル画面を自宅のモニターでおがめる日もそう遠くない!?

▲戦闘中は、男たちに負けないような激しい闘いを繰り広げる樹梨亜と美咲。しかし、普段の彼女たちはきっと、この写真のような笑顔を見せる普通の女の子なんだろうな。

豪乱（ごうらん）

年齢：36歳　性別：男
身長：7尺7寸（約233cm）
体重：32貫530匁（約122kg）

人間を憎み、破壊と殺戮を繰り返す獣人。刑務所に捕らわれていたが、皇帝からの勅令で大会に参加する。奇抜な動きで相手を翻弄、接近し、鋭い攻撃を繰り出す。

魁（かい）

年齢：13歳　性別：男
身長：4尺8寸（約145cm）
体重：9貫870匁（約37kg）

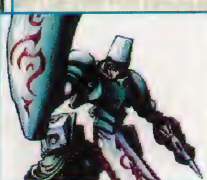
孤児だけで組織された盗賊団の頭で、幼い子分たちを食わせるために賞金目当てで大会に参加。耐久力に優れ、巨大な右腕で相手を粉砕する。つかみ技も脅威。

麗羅（れいら）

年齢：26歳　性別：女
身長：5尺5寸（約167cm）
体重：12貫270匁（約46kg）

朧国の反体制派、武装集団〝幻鋭〟の構成員。恋人の仇である皇帝を暗殺しようともくろむ。耐久力は最弱だが、それを補って余りあるスピードと忍術を武器に戦う。

醍久（だいく）

年齢：58歳　性別：男
身長：5尺4寸（約164cm）
体重：24貫270匁（約91kg）

朧国警固隊の老将。皇帝が変貌した理由をつきとめ、皇帝に謁見するために戦いへと身を投じる。動きは鈍いが最高の耐久力を誇り、力にまかせて相手を押し切る。

美咲（みさき）

年齢：18歳　性別：女
身長：5尺2寸（約158cm）
体重：11貫200匁（約42kg）

邪気を封じるために天から遣わされた天つ国の狩人。大会の影に強大な邪気を感じ取り、参加を決意する。遠距離戦はお手のものだが、耐久力が低く接近戦は苦手。

白熱の対戦プレイで日頃鍛えた技を競い合うのだ!!

対戦プレイとなる2P対戦は、画面を上下に2分割して行われる。もともと格闘ゲームの特色を色濃く備え持つこのゲームだけに、プレイヤー同士の対戦プレイがとびきり熱いものであることは想像に難くない。またゲームの性質上、テクニックと緻密な戦略の両方が勝敗を左右する、奥深いバトルが展開するのも必至なのだ!

◀戦闘に勝利すると勝者が大きく表示され、セリフが流れるのだ。もちろん戦闘中にもしばしばキャラのセリフが入るぞ。前作以上に表情は豊かなのだ。

鋼鉄霊域（スティールダム）

ジャンル	3D・STG	価格	¥5,800
メーカー	テクノソフト	対応周辺機器	未定
発売日	未定		

画面写真入手!! 『闘神伝』の第3弾はアッ!

『闘神伝』の人気キャラたちがカワイイ二頭身にチェ〜ンジ！ますます魅力的になって登場。さっそく今回は新要素を盛り込んだ格闘システムやストーリーなどをバッチリ紹介だ！

にとうしんでん

ジャンル	格闘ACT	価格	未定
メーカー	タカラ	対応周辺機器	未定
発売日	9月予定		

 ※画面は開発中のものです。

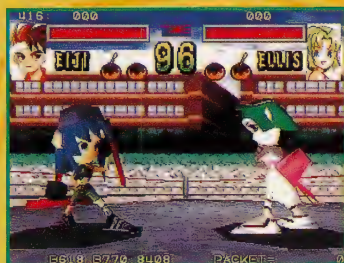
と驚く二頭身で堂々登場!!

舞台

タカラ学園で巻き起こる学生たちの戦い!?

見た目はもちろんのことながら、その舞台設定やストーリーも、遊び心がいっぱい！　なんと今回の闘いは、ツワモノたちが集う「タカラ学園」が舞台なのだ。これだけでも前作までの設定とは大きく違うよね。そしてストーリーのほうも、学園行事の１つ、学園祭がモデルになっているぞ。闘いのきっかけとなったのは学園祭だ。お店や発表会など、学生たちは個人的に出し物を出展していたが、そのうち誰の出し物が一番か…!?　ということが問題になったらしい。それじゃ、喧嘩で決めよう！　と、名乗りを上げた８人の学生たちが闘いを繰り広げるのだ。

体育館

◀フィールドの端には舞台や幕があることから、どーやら体育館のようだ。しかし、ここにはリングがないが…!?

特設リング

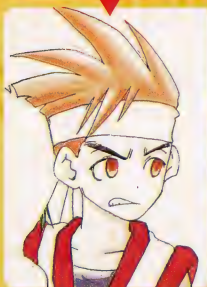
◀多くの観客が見守る特設リング。おそらく場所は校庭だろう。リングにロープが張ってあるので、リングアウトはなさそう。

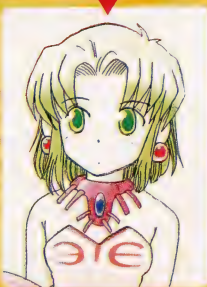
勝利のマークはたこやき!?

▲勝ち数を表示するマークは、なんと「たこやき」。しかも、しっかり楊枝まで刺さってるのだ。しかし、これは開発中のものでまだ変更の可能性があるのだ。

登場キャラ

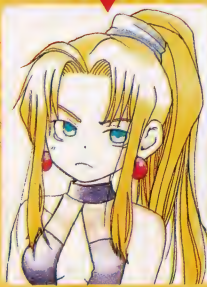
『闘神伝2』から4人そして新キャラ4人で大乱闘だぜ〜っ!

エイジ

●クラス／２年Ａ組
●使用武器／白虎の太刀
●所属／？
●出し物／たこ焼き屋
喧嘩好きで、たこ焼きを作ることに命をかけている熱血少年。そのための修行は欠かさない。

エリス

●クラス／１年Ａ組
●使用武器／短剣
●所属／美術部
●出し物／ワンマンコンサート　見た目通りのきゃぴきゃぴギャル。歌と踊りをミックスしたショーを開催している。

トレーシー

●クラス／２年Ｆ組
●使用武器／トンファー
●所属／風紀委員、格闘技部
●出し物／武闘大会、出し物の取り締まり　喧嘩さえできれば満足という学園の問題児。ただの喧嘩バカ？

ソフィア

●クラス／３年Ｃ組
●使用武器／皮のムチ
●所属／真体操部
●出し物／真体操の発表
新体操部を乗っ取り、真体操部にしてしまった。今回の学園祭が初の発表会らしい。タカビーな女王さま。

『闘神伝』シリーズでキャラをチェック!

「闘神伝」はＰＳ初の3D格闘ＡＣＴとして'95年１月に登場。武器を使った多彩なアクションと魅力たっぷりの登場キャラで格闘ＡＣＴファンのハートをつかんだ。そして'95年12月には待望の続編「闘神伝２」が発売された。今回の「にとうしんでん」で選べる８人のうち左に紹介した４人は、前２作品に登場したキャラだぞ。新キャラの４人はまだ未定だけど、どんなキャラか楽しみだね。

▲「闘神伝２」。まずは"はっとうしんでん"!?で４人の登場キャラをチェックだ。

新たに採用された2大

特殊技術
マイム

キャラがなめらかな動きで伸び縮み!

今回の作品には、ＰＳならではの特殊なグラフィック技術「マイム」が使われているぞ。これがゲームにどう影響するかというと、写真を見てもわかるように、攻撃を受けたときのやられポーズはもちろん、必殺技を出したときのアクションなどでキャラクターの身体がなめらかに伸びたり縮んだりしちゃうのだ。見た目がコミカルなキャラクターたちばかりなので、思わず笑っちゃうような動きが期待できそうだね。

敵から攻撃されると…

ヤラレポーズがド派手に!!

攻撃した側にも変化が…

◀攻撃、ヤラレ時のオーバーアクションは、まさに爆笑モノ！　キャラの身体がビヨ～ンと伸びるのだ。

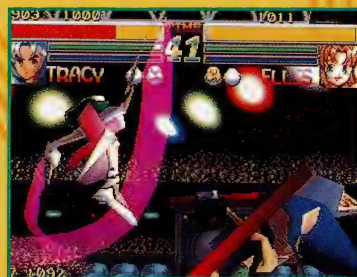
マイムは『モータートゥーン・グランプリ』でも使われていたのだ!

マイムのスゴさを実際に体験できちゃうのが、ドライブゲームの「モータートゥーン・グランプリ」シリーズ。このゲームでは、カーブなどでハンドルを切ると車体がビヨヨ～ンとなめらかに変形する。マイムを使えば、このような特殊な表現方法が可能になるのだ。

◀「モータートゥーン・グランプリ２」。車体が変形する演出がとってもコミカルなのだ。

技合成
システム

自由なタイミングで動きや技がチェンジできる!

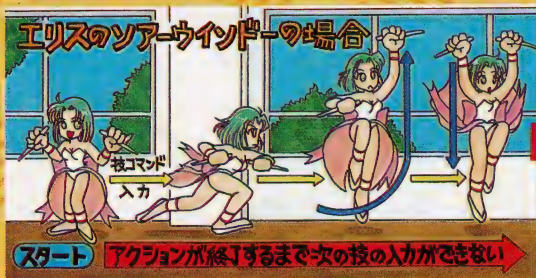
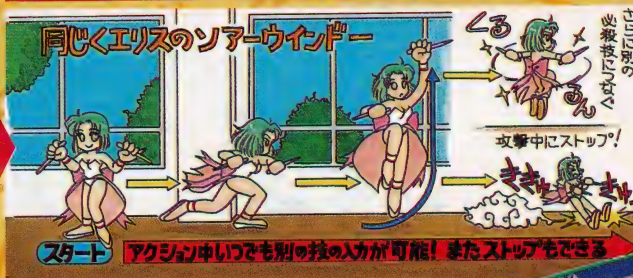
もう１つ新たに採用されたのが技合成システムだ。このシステムは、キャラが１つの行動を実行している最中でも、次の行動が入力されしだい優先的にそちらを実行していくというもの。つまり、必殺技を出しているどのタイミングからでもバックステップができたり、次の必殺技につないだりすることが可能なのだ。こ～んな感じに技合成システムでは、１つの技の進行中でもプレイヤーの判断で自由に動きをチェンジすることができる。今のところ合成できる技には特に制限はないとのことなので、いろ～んなバリエーションの連続攻撃が楽しめそうだぜ。

▲わざと必殺技を空振りし、そのアクション中に次の技を出す！　フェイントも自由自在。

システムも見逃せない!!…

一段とダイナミックになった必殺技にも超期待だぜ!

従来の格闘ゲームでは…

技合成システムのおかげで…

バリエーションは無限大!!

●こ〜んな戦い方もできちゃうのだ!

実際にどんな闘い方が可能なのかをエリスの必殺技、ソアーウインドーで見ていこう。まず、前作や従来の格闘ＡＣＴではコマンドを入力して必殺技を出すと、その技のアクションが終了するまでは次の技を入力しても受け付けてくれなかったよね(イラスト左)。しかし、新たに採用された技合成システムのおかげで必殺技の最中でも次の技を入力すれば、途中からその技に変化するのだ。右のイラストのように「ソアーウインドーからロリポップ」ってことができるというわけ。また、別の技に変化するときはいきなり変わるのではなく、最初の技から次の技へ変わるモーションもちゃんと用意してあるぞ。

イラスト／まつなが　あやこ

WELCOME TO MACROSS

いよいよ発売間近となった、注目のタイトル。今回は、キミが操縦する6機のバルキリーを、河森氏のコメントつきで完全解説。インタビューにプレゼントもある総力特集でキミに贈る!!

マクロス　デジタルミッションVF-X

ジャンル	3DSTG	価格	¥6,800予定
メーカー	バンダイビジュアル	対応周辺機器	メモリカード(2ブロック予定) アナログジョイスティック
発売日	7月予定		

1982年秋、「超時空要塞マクロス」という作品の登場は、当時のアニメファンにとって、まさに衝撃的なものだった。これまでにない流麗な戦闘機形態から、一瞬にして人型に変形する主人公メカ、バルキリーが見せた空中戦。こだわりをもって描かれた、存在感を持つヒロイン。そして、そのすべては、ＴＶ版を下敷きに、設定から描き起こされた完全新作としての劇場版「愛・おぼえていますか」で、圧倒的なクオリティをもって昇華された。その後、「フラッシュバック2012」「マクロスⅡ」といったＯＶＡを経て、エンターテインメント性を全面に押し出した「マクロス７」、〝空を飛ぶこと〟に徹底してこだわった「マクロスプラス」が制作され、そしてこの夏、ＰＳ版『ＶＦ－Ｘ』が登場する！

これまでにも「マクロス」のゲーム化はおこなわれてきたが、河森氏が初期から関わっているのは、このゲームがはじめて。この世界の正史に含まれる新たなエピソードとして制作されるのも『ＶＦ－Ｘ』が初である。これまでのシリーズで登場した可変戦闘機がすべて（ただし「マクロスⅡ」は、パラレルワールドの物語という位置づけであるため、バルキリーⅡ、セイレーンは未登場）を自機として選択できる『ＶＦ－Ｘ』のテーマは、「空を飛ぶ快感を再現すること」にあるという。それは河森氏が「マクロス」の中で見せてきた〝表現〟を、プレイヤーに〝体験〟させるものであるハズ。この作品がどんな「マクロス」ワールドを見せてくれるのか？　その答えはもうすぐ出ようとしている……。

アニメーションから3DSTGへ!! 進化するシリーズの最新形態がここに!

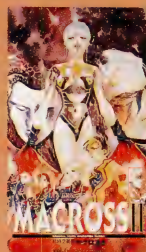
マクロスの原点！

「超時空要塞マクロス」
ＴＶ　全9巻
ビデオ：各¥5,631
ＬＤ　：各¥6,000

TV版の完全リメイク

「超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか」
劇場完全版
ビデオ：¥ 9,515
ＬＤ　：¥14,369

前2作の後日談も…

「超時空要塞マクロス フラッシュバック2012」
ＯＶＡ
ＬＤのみ：¥14,369

新たなマクロスストーリー

「超時空要塞マクロスⅡ Lovers, Again」
ＯＶＡ　全6巻
ビデオ：各¥4,660
ＬＤ　：各¥4,660

オレの歌を聞け〜

「マクロス７」
ＴＶ版　全13巻
ビデオ：各¥6,000
ＬＤ　：各¥6,000

空中戦を極めた!!

「ＭＡＣＲＯＳＳ ＰＬＵＳ」
ＯＶＡ　全4巻
ビデオ：各¥7,573
ＬＤ　：各¥7,573

※ビデオ・ＬＤの価格はすべて税抜です。なおＴＶ版「超時空要塞マクロス」のビデオは８月から新パッケージで発売されます。

※ジャケット以外のアニメの写真は、すべて劇場版「マクロスプラス MOVIE EDITION」のものです。

VF-1X Plus

●機体データ
全長14.23m
全高 3.84m
全幅14.78m/8.25m
重量13.25t

●河森氏コメント
最初に造られたバルキリーで、極めてオーソドックスな作りポピュラーな機体として量産され、イメージとしては、初期の零戦に近い感じ

ゲーム中の時代ではひと昔前の機種であるＶＦ－Ｉを、最新テクノロジーを導入してリニューアルした機体。ファイター形態での安定性も高く、あつかいやすい。最初に搭乗する機体としてはまさに最適。まずはこの機体で、操縦感覚をつかむことだ。ほかの機体に較べると攻撃力・機動力は低めだが、追加武装＆ブースターのスーパーパックを装備することで、それらの問題はある程度解決されるハズ。

◀ファイター形態での必殺技、高機動回避。変形機構を利用した逆噴射により急制動をかけ、ミサイルの追尾を振り切る、可変戦闘機ならではのテクニック。

▶バトロイド形態での必殺技の中ではやはりこれ。前転で敵弾をかわしながら距離をつめて、ガンポッドを乱射する。

ガウォーク

▲左右への素早い平行移動が可能。＋キーがニュートラルの状態では下降する。

バトロイド

▲バトロイド形態での武装は、ガンポッドのみ。地上に残った敵を掃討するのに有効だ。

VF-11B

ＶＦ－Ｉの正統な後継の、汎用性の高いバランスの取れた主力戦闘機。「マクロス７」「マクロスプラス」に登場。

●河森氏コメント／汎用性に欠けたＶＦ－４に代わりに造られた、バランスを重視した機体。

▼ＶＦ－Ｉの後継機種として、高い汎用性を示す名機。スタイルもＶＦ－Ｉにかなり似たイメージ。

VF-4B

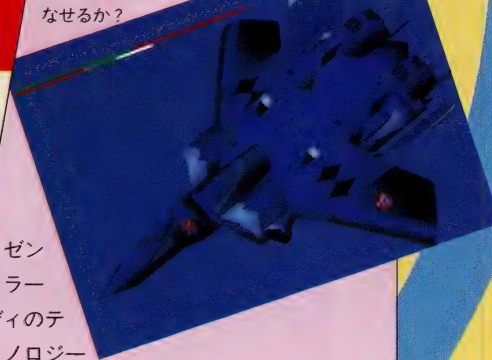
▼このバトロイド形態はこのゲームのために新たに設定された。ファンは必見。

ＶＦ－Ｉの次世代を担う可変戦闘機の試験機として制作された機体。「フラッシュバック2012」に登場したが、作品中では変形は見せなかった。今回の『ＶＦ－Ｘ』のために、バトロイド形態が新しくデザインされている。

●河森氏コメント

恒星間進出を前提に設計された機で、長距離侵攻などを得意とする。

VF-22

▼現在最強の機体、ＶＦ－22。そのポテンシャルは未だ未知数。使いこなせるか？

ゼントラーディのテクノロジーを取り入れて設計された最新鋭機。バトロイド形態でのフォルムも、他の機体とはかなり違ったイメージになっている。「マクロスプラス」で、ＹＦ－19と競合していたＹＦ－21の制式採用版。

●河森氏コメント

脳波サポートシステムを搭載した、新鋭機。長距離侵攻を得意とするが、機動性も高い。

VF-17D

ファイター

▲ＶＦ－4に背後を取られた！　運動性ではひけをとらないハズだが、かわせるか？

▲急降下しつつ、ゼントラーディの中型機をロックオン。高い攻撃力を生かすのは今だ！

●機体データ
全長15.63m
全高 3.68m
全幅14.18m
重量11.85t

●河森氏コメント
ステルス性を最初に取り入れた機体。この機も長距離侵攻を得意とするタイプだが、同タイプのＶＦ－4とは違い、惑星内での地上戦闘性能もかなり高い。

「マクロス７」で、エリート部隊〝ダイヤモンド・フォース〟が使用していた、重装型の機体。ステルスバルキリーという俗称のとおり、ステルス能力を重視して設計されており、外形の変化によるステルス性の低下を防ぐため、ＶＦ－1、ＶＦ－11におけるスーパーパックの機能に当たる予備プロペラントタンクや各種兵装を、すべて内装している。これによって、機体は大型化せざるを得なかったが、スーパーパック装備のＶＦ－11を上回る機動力・攻撃力を、単体で発揮することが可能となっている。また、バトロイド形態時の装甲も、強化されている。

ゲーム中の機体のパラメータにも、これらの特徴が反映されたものとなれば、攻撃力、スピードは高いが、小回りはきかないといった感じの機体になりそうだ。

アニメ版「マクロス７」では、バトロイド形態でのメイン武装となるガンポッドは、脚部に内蔵される設定だったが、ゲーム中では、ファイター形態でも機体上部に装備されている。この辺りのこだわりも◎。

▲ガウォーク形態では、腕部が独特のポジションにきているのがわかる。

◀主な攻撃はミサイルなので、ファイター形態のときと攻撃力は変わらない。

◀ファイター、ガウォーク形態のコックピットの下半面には、外部モニターが装備されており、肉眼と変わらない視界を確保。コンソールパネルも小さくデザインされている。

バトロイド

▲バトロイド形態でのコックピットは、かなり視界が限定されてしまう。

▲武装は手持ちのガンポッドのみとなる。接近戦においては、厚い装甲が頼もしい。

VF-19A

●機体データ
全長18.62m
全高 3.94m
全幅14.87m
重量 8.75t

●河森氏コメント
なによりも高機動性に重点を置いたバルキリー　そのスピードは歴代のバルキリーの中でも最速。ただし、その操縦は極めて難しく、使いこなすのはかなり困難。

「マクロスプラス」において、ＹＦ－21と競合したＹＦ－19の制式採用バージョン。「マクロス７」の主人公、熱気バサラが搭乗していた〝ファイアーバルキリー〟の原型となった機体でもある。運動性を極限まで追求した機体で、そのコンセプトは、前進翼の採用などにも現れている。この独特のシルエットを生み出している主翼の形状は、機体が不安定になりやすいが、その反面、低速時にも良好な操縦性を保つことができるという特性を持っている。ゲーム中でも、加速力、旋回能力が高く、反応のいい機体として再現されるだろう。

バトロイド形態の時に腕に装着される盾は、マクロスに搭載されていたピンポイントバリアを応用したもので、戦闘機のレーザーキャノン程度の攻撃は防ぐことが十分可能。「プラス」の中では、さらに、このピンポイントバリアを拳に集中させて格闘戦での攻撃に用いるといった、少々強引な利用法も見せていたが、これも必殺技の中の〝ピンポイントバリアパンチ〟〝ピンポイントバリアキック〟として登場する。

ガウォーク

▲ＭＡＸスピードでは、ファイターに劣るため、中距離程度までが有利に戦える範囲。

▲市街戦での高速移動は、ガウォーク形態の本領発揮というところだろう。

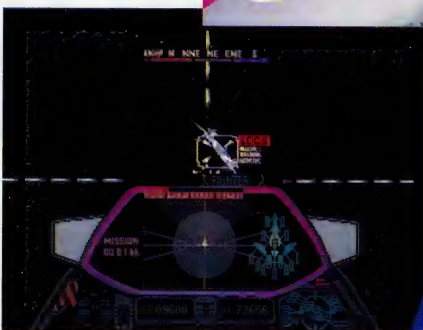
バトロイド

▲バトロイド形態でも、広い視界を有するコックピットからの視点。

▲ピンポイントバリアーを利用した盾を装備。ゲーム中では利用できるのか？

▲１回のロックオンでのミサイルの発射数は、ＶＦ－１などに較べるとはるかに多くなる。

▶加速性に優れ、左右への旋回能力も高い。ただし、その分敏感な操作性の機体となりそう。

▶ファイター形態でのコックピット視点。ちょうど視界の中央に、標的機となっているＶＦ－４をロックオンしたところだ。あとはミサイルなりレーザーキャノンなりで、料理するだけ。

なんとバンダイビジュアルの提供により、マクロスの劇場版ビデオ「愛・おぼえていますか」「マクロス７劇場版」「マクロスプラス劇場版」の３本をセットにして、３名様に大プレゼント。しかも１セットは河森氏のサイン入り！　詳しくは下を見てね。

超 劇場版ビデオ３本組プレゼント!!

マクロスの歴史が

MACROSS PLUS
マクロスプラス

あて先

〒101
東京都千代田区
神田駿河台１－８
東京ＹＷＣＡ会館
電撃ＰＳ編集部
「マクロス」係

※※上のジャケットは、左は「マクロス7劇場版　銀河がオレを呼んでいる！」(ビデオ¥5,000、LD¥7,573)、右は「MACROSS PLUS MOVIE EDITION」(ビデオ・LDとも¥9,800)のものです。

目まぐるしいまでのスピード感や爽快感を表現したいと思い……

――まず、この『ＶＦ－Ｘ』の制作コンセプトについてお聞かせください。

河森氏（以下河）：〝マクロスにおけるスピード感〟ですとか、〝ドッグファイトなどの爽快感〟を、２次元のゲームでは表現しにくいんです。ビジュアル的な部分であるとか、操縦する楽しさなんかがですね。

今回のPS版の目標は、３次元空間におけるドッグファイトなどを存分に表現することです。

――キーワードとして〝爽快感〟に重点が置かれているようですが？

河：いろいろと３Ｄフライトシミュレータのゲームもありますが、リアリティーを追求すると非常に操作が難しくなり、地味になりがちで……。「マクロスプラス」を制作するときに、特技監督の板野さんとアメリカに模擬空中戦をしに行ったのですが、これが非常に難しい（笑）。ただそこで感じたのは空の広さであり、爽快感なんです。

そこで、ミサイルをパーッと撃って、ものすごい高機動で敵を振り切るといった目まぐるしいまでのスピード感や爽快感を表現したいと思いまして……。究極のスピード感の中での戦闘、一種超人的な戦闘を体験できるゲームにしてみようと考えました。

――それでは今までの「マクロス」と、今回の『ＶＦ－Ｘ』の関連性はどうですか？

河：時間的にはＴＶ版の「マクロス７」から２年後くらい。歌エネルギーが人に影響を与えることがわかったあとの話ですね。〝ミルキードールズ〟というグループが歌エネルギーを使えるように養成されていて、その彼女たちが誘拐されてしまう。それを助けに行くというストーリーです。

――それでは、このゲームのバルキリーの設定は、アニメ版と同じなのでしょうか？

河：基本的には同じですが、設定そのままでは時代に開きがあるのでちょっと……。

ですから、ＶＦ－１なんかはエンジンなどを変えたバージョンアップ機ということになっています。各機の性能差を小さくして、機体それぞれの個性を出していこうと……。しかし、バルキリーの攻撃や機動といったところは、なるべくアニメ版の雰囲気そのままにしました。俗に〝板野サーカス〟に代表される空中戦のイメージを、いかに３Ｄで再現していくかがポイントです。

――他にも各バルキリーともに３形態に完全変形しますが、その辺りは「マクロス」ファンにはたまらないと思いますが？

河：そこのところは非常にリアリティーがあると思いますよ。この辺は板野さんにお願いした原画を取り込んでいるので、アニメの雰囲気がよく出ていると思います。

――最近このＶＦ－22が〝シュテュルムフォーゲル〟と命名されたと伺いましたが？

河：これは第２次大戦中のドイツ軍のMe262の爆撃型の名前なんです。この機体にはゼントラーディの技術も取り入れられているので、ゼントラーデイ名にしようと思ったのですが、名前の差が極端になるので…。

――最後に読者へのメッセージを。

河：マクロスを知っている人も知らない人も、この爽快感の世界に遊びに来てください。アニメーションで見たシーンが、リアルタイムで、しかも自分が操縦して味わえる。その雰囲気は極めていい線までいっていると思います。

――どうもありがとうございました。

「マクロス」の生みの親 河森正治氏 インタビュー 独占

ＴＶ版「超時空要塞マクロス」から、すべての「マクロス」シリーズに中心人物として関わる。今作の『ＶＦ－Ｘ』にも全面的に参加。

※プレゼント希望の人は、官製ハガキに住所、氏名、電話番号に加えて、「マクロスプレゼント希望」と書いて上のあて先に送ってください。しめ切りは６月15日消印有効です。

PS版 OGRE Battle 伝説のオウガバトルはこうなる!

伝説のオウガバトル			
ジャンル	シュミレーションRPG	価格	未定
メーカー	アートディンク	対応周辺機器	メモリカード(ブロック数未定)
発売日	秋予定		

SFCで人気を博した『伝説のオウガバトル』。PS移植に向け、今現在鋭意開発進行中だ。今月は早くも公開されたPS版の画面写真を交え、移植されるにあたっての変更点を検討してみるぞ。

「伝説のOGRE Battle オウガバトル」はこんなゲーム!

『伝説のオウガバトル』は〝オウガバトルサーガ〟と呼ばれる壮大なオリジナル歴史伝承の一部、ヴァレリア大陸での戦乱を描いた物語だ。

▲ゲームはリアルタイムで進行する。瞬時の判断が重要だ。

すでにSFCで発売され、魅力的な世界観と美麗なグラフィックで大人気となったリアルタイムSLGなのだ。PS版ではシステム周りもよりプレイしやすく改良され、プレイしやすいゲームになるハズ。期待せよ!

◀バトルシーン。PSでは背景などがさらにパワーアップ!

CHECK POINT 1 フィールド画面での中断セーブが可能に!

SFCでは、セーブはメニュー画面でのみ可能だった。そのため、プレイを始めると2〜3時間は中断できなかったのだ。が、PS版ではステージ攻略中もセーブが可能!　途中に休憩を入れて新たな気持ちで再開、なんてことも可能なのだ。

'96年秋発売予定

PS版画面写真堂々公開!

CHECK POINT 2 バトルシーンが完全に3D化!

その美麗な画面効果で見るものを圧倒した『伝説のオウガバトル』のバトルシーン。そのバトルシーンが、完全に3D化！ グリグリ視点が移動して、臨場感&迫力あふれる戦闘が楽しめてしまうのだ。これにより、戦闘する機会がRPG並に多い『伝説のオウガバトル』の魅力がさらにアップすることは間違いないだろう。

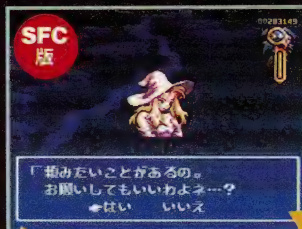
SFC版

CHECK POINT 3 もちろんグラフィックは大幅強化!

SFC版でも当時としては驚異的な美しさで多くのファンをつかんだ『伝説のオウガバトル』のグラフィック。PS版ではそのマシンパワーを生かし、この独特のセンスにあふれたグラフィックを大幅に強化！ もちろん、それにより世界観が崩されるようなことはない。これまで以上に美しくなったグラフィックが、我々の目を引きつけて離さないこと請け合いた。

SFC版

OGRE Battle

※PS版の画面写真は開発中のものです。

全国3億6千万のテニスプレイヤーの

スマッシュコート SMASH COURT

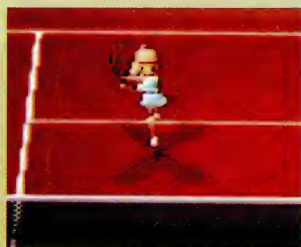
システムの完成度と、何よりゲームの楽しさにおいて、家庭用ゲーム機だけでなくアーケードでも根強い人気を誇るナムコのテニスゲームが、PSならではの新要素を加えていよいよ登場！

スマッシュコート

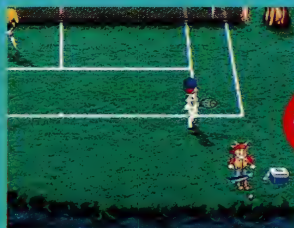
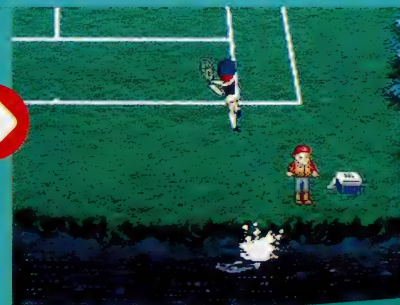
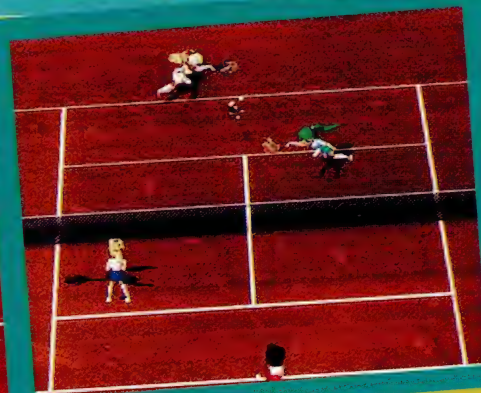
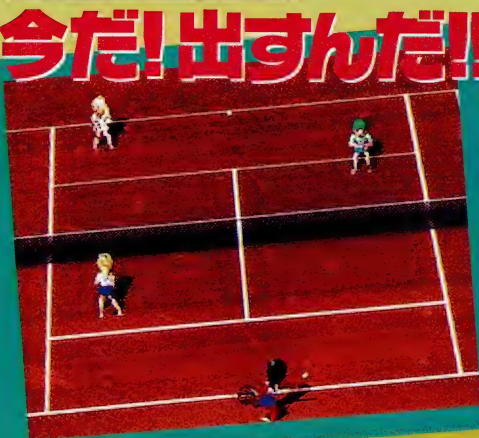
ジャンル	3Dテニスゲーム	価格	未定
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	'96年予定		マルチタップ(4人同時プレイ可)

テニスを愛するすべての人たちに贈る…

テニスに関しては天下一のこだわりを持つナムコがはなつ、本格テニスゲームがこの『スマッシュコート』だ。選べるキャラはSFC版の19人に新鋭5人を加えた総勢24人。ポリゴンで描かれた彼らは実に多彩な動きを見せてくれるぞ。また、PS版では打球が4種類になり、試合の駆け引きがさらに高度なものになった。特に、PS版で新たに加わったスーパーショットは、最初の内は当てることこそ至難の業だが、マスターすれば恐いものなしだ！

4つのショットを使いこなそう！

◀▲強ショット、弱ショット、ロブのそれぞれの特徴をつかんで、相手の意表を突くショットを叩き込むのだ。

楽しい演出がもりだくさんなのだ

コートは世界10カ国に全10コート。それぞれのコートには、お国柄に合わせてさまざまな演出が用意されている。例えば、フランスでは審判のセリフがフランス語になったり、海辺にあるタヒチのコートでは時間が過ぎるごとにだんだん日が暮れてゆくなど、見ているだけでも楽しめるようになっているのだ。

▲▶カナダのコート。おじさんが大物の鮭を釣り上げた瞬間にボールが直撃！おじさんは鮭を落としてしまいました。

今だ！出すんだ!!

スーパーショット！

▲スローボールにタイミングを合わせてスーパーショット！　これは抜けたァ!!

おなじみナムコのテニスゲームが

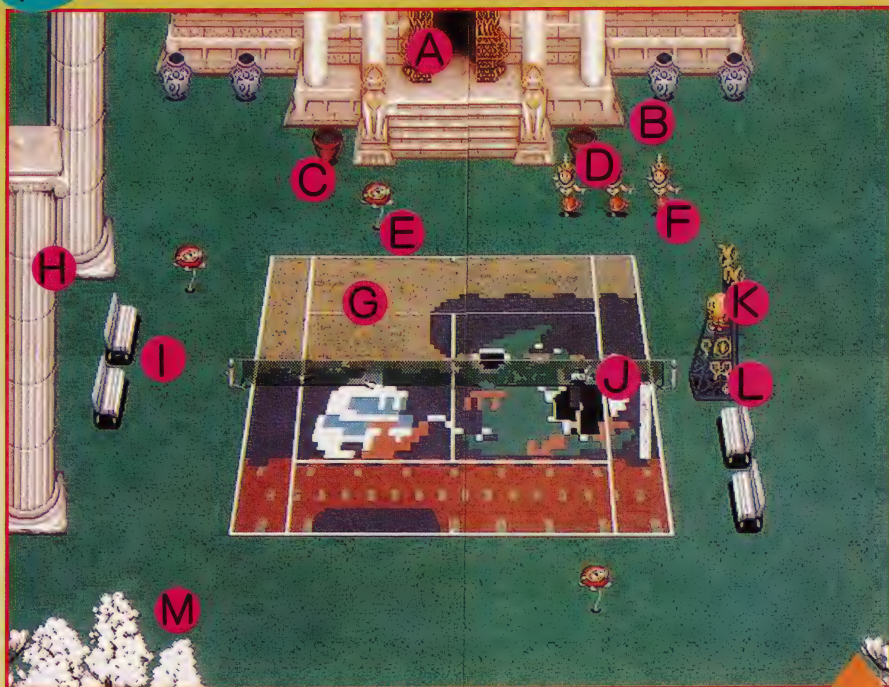
みなさん、長らくお待たせいたしました。

これがPSオリジナル「テニスクラブモード」だ!

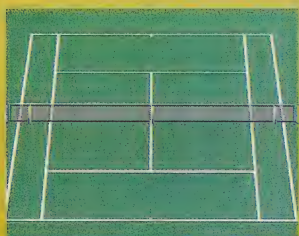
試合中に「テニスコートって意外と殺風景なんだなぁ」と思ったことはないかな？　そんな不満を解消してくれるのがこのモードなのだ。ここでは、自分が名前を付けたテニスクラブのコートにさまざまなアイテムを配置して、自分だけのテニスクラブを作れるぞ。配置できるアイテムはどれも楽しいものばかり。カッコいい物から「なんでこんなモノが?!」と思うような物まで、いっぱい用意されているぞ。

◀建物前の残骸は、ボールが当たって割れてしまった「プーカ風船」。後ろの「種付き植木鉢」からは、それぞれ違う色の花が咲こうとしている。

▶アイテムにもそれぞれ個性的な演出が用意されている。「高い壺」は、ボールが直撃すればもちろん割れてしまう。ああ、高かったのに……。

まあステキ♡ こんなオリジナルコートが作れます

これを配置しました➡ Ⓐ南海の宮殿Ⓑ高い壺×4：格調が高くなるⒸ種付き植木鉢Ⓓ種付き植木鉢：時間が経つと、花が咲くⒺプーカ風船×3Ⓕタイの踊り子×3：踊るⒼコート「怪獣退治」Ⓗパルテノンの柱×2Ⓘ白いベンチ×4Ⓙボロネット：穴が開いているⓀパックマン審判：パックマン語を話すⓁ西洋の審判台Ⓜ桜林

実録!?オリジナルコートのできるまで

それでは、実際にオリジナルコートを作ってみよう。配置するアイテムは、例えば建物なら工務店、人物なら人材派遣会社の主催するテニス大会に勝つことで入手できる。また、自分が手に入れたアイテムをメモリーカードにセーブして、友だち同士で試合をして争奪することもできるのだ。

◀なんにもない殺風景なコート。すべてはここから始まる。

◀まずはコートに「怪獣退治」を選ぶ。ほかのコートもなんか気になる名前だなぁ……。

何を配置しようかな?

◀▲配置したいアイテムを選ぶと、そのアイテムを配置するのに必要なスペースが点滅して表示される。配置できない場所は黒く点滅するぞ。これを繰り返してコートを作るのだ。

そして、完成!!

ついにプレイステーションに登場です!!

クーロンズ・ゲート

KOWLOON'S GATE

九龍風水傳

今月はついに！　限りなく完成に近づいた戦闘システム、その名も「風水バトル」の内容を、微に入り細に入り詳しく解説するぞ。読めばかならず役に立つ、有益な最新情報だ!!

1 リアルタイムダンジョン侵入

▲はからずもプレイヤーをおどろかしてしまう、えび剝き屋の息子。貴重なヒントマン。

▼こちらも貴重な協力者の錠前屋。彼から〝八宝刀〟をもらわないとお話にならない。

香港最高風水会議から派遣されたプレイヤーは、最初に重慶花園（チョンキンガーデン）と呼ばれるダンジョンへ向かうことになる。チョンキンガーデンでの目的は、鬼律が生む邪気の浄化と、ダンジョンに入ったまま戻らない鏡屋の捜索だ。

鬼律を浄化して気脈の乱れを整えるのだ

主人公がリアルタイムダンジョンでなすべきことは、邪気をふりまく鬼律を浄化して、気脈の乱れを整えることだ。物の怪である鬼律は姿を隠しているため、ダンジョン内では渦巻く邪気だけを頼りに、鬼律が隠れている場所を見つけなければならない。また、邪気が漂う場所ではプレイヤーの気力が徐々に失われるので、迅速な判断と行動が要求されるぞ。迷路に巣くうすべての鬼律を浄化すれば、邪気は清められ、気脈のバランスも正常に戻るのだ。

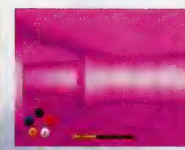
2 扉の奥に何かが…？

チョンキンガーデンへの入り口をくぐると、入った場所は、地上２Ｆ。チョンキンガーデンには２Ｆに１体、３Ｆに２体の鬼律がひそんで邪気をふりまいているので、まずは１体ずつ鬼律を浄化し、ダンジョンの邪気を清めることが先決なのだ。すべての鬼律を浄化したあと、鏡屋をさがして３Ｆを探索すると、鍵がかかった扉の向こうから呼びかける声が…。助けを求める声の正体は？

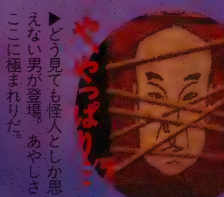
▲鬼律を浄化しながら探索を続ける。鏡屋はいったいどこへ消えたのか……まさか鬼律のエサ!?

◀扉の奥から語りかけてくる謎の声。３本の大鍵というアイテムを使って、ここから出してくれと言っているようだ。人助けは大切なことだが、もしかすると罠かも？

3 アイテムを入手（鍵）

謎の人物が監禁されている隣の部屋を調べると、そこには〝３本の大鍵〟が落ちていた。この３本の大鍵を使えば、扉の鍵を開けられるだろう。重要なアイテムほどダンジョンの中に隠されている場合が多いもの。この後に登場するリアルタイムダンジョンでも、クリアアイテムが迷路の中に隠されていることは十分考えられるぞ。

◀▲邪気が浄化されたあとは普通の通路に戻るので、通っても気力は減らない。

4 鏡屋を助けて脱出だ!!

▲隣の部屋で入手した３本の鍵を使い、扉を開けると…。

手に入れた鍵で扉を開けて中に入ると、そこにいたのは奇っ怪ないでたちのアヤシイ怪人物。彼こそが、気脈の乱れをただすべく主人公よりも先にダンジョンに踏み込み、あげくに行方不明になっていた鏡屋その人であった。彼は鬼律の属性を吸収できる武器〝七宝刀〟を主人公に託し、３本の大鍵を持ってチョンキンガーデンを脱出する。

▶どう見ても怪人としか思えない男が登場。あやしさここに極まれりだ。

◀七宝刀をもらったことで、今後の風水バトルでは鬼律の属性を吸収することも可能になる。鏡屋は３本の大鍵を持って、一人で先に帰ってしまうぞ。一応これで一件落着なのだ。

チョンキンガーデン

重慶花園（チョンキンガーデン）は、香港最高風水会議から派遣された風水師、つまりプレイヤーが、最初に踏み込むリアルタイムダンジョンだ。ここで、乱れた気脈の直し方を実践して学ぶことになるぞ。

風水戦斗

風水バトル

「風水バトル」という戦闘システムの呼称は、鬼律に接触することの意味と、バトルのシステムを的確に表す名前としてつけられたものだ。これからは戦闘システムのことをこう呼ぶので、覚えておいてほしい。

1 邪気が強まっていく…

リアルタイムダンジョンの説明でも触れたが、鬼律は目に見えないため、隠れ場所を見つけるには放出している邪気を頼りに探し出すしかない。そこで重要視されるのが、漂っている邪気の濃度だ。右の連続写真を見てもらえばわかるとおり、主人公が鬼律に接近するほど漂っている邪気は強くなる。これを手がかりにすれば、大まかな範囲くらいなら容易に特定できるぞ。あとは、邪気に気力を奪われる前に、できるだけ早く鬼律に接触するだけだ。接触が遅れるほど風水バトルで不利になるぞ。

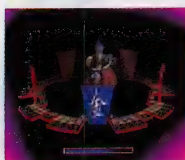
▶接触するまでの段階で気力を減らしすぎていると、風水バトルに入ったとたんに力尽きる。

▲邪念が濃くなるにつれ、薄気味悪いＢＧＭのボリュームがアップして緊張感をあおる。

風水バトルに関わる新システムを紹介!

もうお気づきの方もいると思うが、以前に増刊「Ｇ２」で紹介した〝鬼律の気配を察知するメーター″は、風水バトルの仕様が変更されたためになくなっている。それにかわる新要素として、邪気の存在を画面に表示する視覚効果とプレイヤーの気力を表すメーターが追加されているぞ。気力とは、例えて言えばＨＰのようなもので、鬼律に接近したときや風水バトル中など、邪気に接していると徐々に減っていく。もちろんなくなるとゲームオーバーだ。邪気の視覚効果は鬼律探しのヒントになるほか、気力が減る量の目安になる。どちらも風水バトルに深く関係する重要な要素なのだ。

2 鬼律(グイリー)の出現

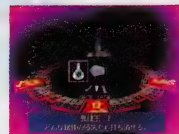
鬼律がひそんでいる場所に主人公が踏み込むと、一瞬画面が暗転して風水バトルに突入する。バトル中は少しずつ気力が減っていき、また鬼律からの反撃によって大きなダメージを受けることもあるぞ。素早く敵の弱点を調べあげて浄化しないと、気力が尽きて倒れてしまうのだ。

▲モタモタしていると気力をどんどん奪われてしまう。あせらず、しかし迅速にコマンドを選択するのだ。

▶あやまった属性を射かけてしまわないように、弱点はかならず調べておくべし。

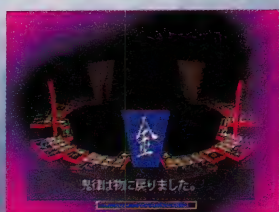
木火土金水 5属性の画面効果

木	開発中	土	
		金	
火		水	開発中

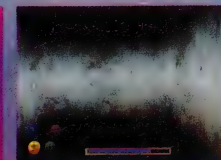
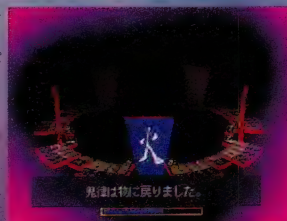
3 アイテムを使うことも可

バトル中に使用可能なアイテムを持っていれば、それを使って風水バトルを有利に展開することができる。アイテムの効果は、鬼律の属性を変えたり、有無を言わさず浄化したりなど役に立つものばかりだぞ。

▲アイテムは貴重。絶体絶命の場面でのみ使おう。

4 鬼律は物に戻りました

鬼律を浄化する方法は２つある。１つは弱点の属性を射かけて浄化するやり方。もう１つは敵の属性を吸収して浄化するやり方だ。属性を吸収した場合はストックされ、次からの風水バトルで敵に射かけることができるぞ。ただし、木火土金水それぞれの属性は、１つずつしかストックできないのだ。鬼律が浄化されて〝物″に戻ると、あたりをおおっていた邪気が清められ、主人公の気力も、ある程度回復する。

▲鬼律は浄化されると、邪気が乗りうつる前の〝物″に戻る。これで一安心だ。

井戸頭	獅子	筆

▲▶チョンキンガーデンに出現する３体の鬼律。それぞれが違った攻撃パターンを持っているぞ。

▲鬼律を浄化すると、気力がかなり回復する。次の戦いへＧＯ！

そして「ファイアの日に逢える…」

今回、最初に登場するダンジョンとして紹介したチョンキンガーデンは、物語的に見ればプロローグの部分に過ぎない。鏡屋を救出し、さらにチョンキンガーデン内で意外な出会いを果たして、いよいよ物語は本編へと流れ込むぞ。鏡屋を見ればわかるように『クーロンズ・ゲート』には個性を暴発させ、存在感をまきちらすかのようなキャラクターがこれでもかとばかりに登場する。この先どんなヤツらに会えるんだろう。そう考えてワクワクしながら遊べるのも、このゲームの大きな魅力に違いないのだ。小黒をはじめ、魅力あふれる登場人物たちに会える日を、心待ちにしよう。

クーロンズ・ゲート
九龍風水傳

ジャンル	超三次元迷宮遊戯	価格	¥6,800予定
メーカー	SME	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	9月予定		CD3枚組

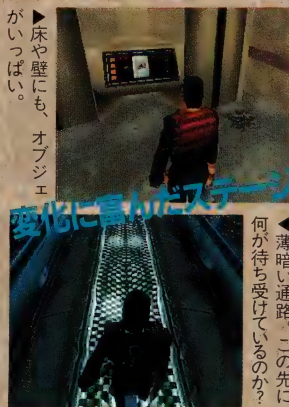
OverBlood オーバーブラッド

オーバーブラッド

ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	リバーヒルソフト	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	8月2日		

このゲームは、フルポリゴンで作られた空間の中で迫力満点の物語が体験できる、3Dアクティブアドベンチャーだ。1部屋の内装で平均1000ポリゴンという贅沢な作りをしているだけあって、ゲーム画面の臨場感はバツグンだぞ。謎が謎を呼ぶストーリー展開や、斬新なキャラ切り替えシステムなどのおかげで、一度プレイするとやめられなくなってしまうことだろう。これはもう、アドベンチャーファンでなくても大注目の1本なのだ。

▶床や壁にも、オブジェがいっぱい。

◀薄暗い通路。この先に何が待ち受けているのか?

STORY

コールドスリープから目覚めた主人公は、眠る前のいっさいの記憶を失っていた。唯一の手掛かりは、コールドスリープ装置に残された自らの名前〝ラズ・カーシ〟のみ。こうして、ラズは、研究所から脱出するための捜索に乗り出すことになる。彼の記憶の底にはどんな過去が眠っているのか? そしてこの研究所には何が…???

▲コールドスリープから目覚める主人公ラズ・カーシ。ここから、物語は始まり、プレイヤーは決死の冒険を体験することになるのだ。

ココに注目 1 視点の設定も色々

フルポリゴンで作られている特性が生かされ、このゲームでは視点の設定を3種類の中から選ぶことができる。どの視点にも、それぞれ特徴があるので、ゲームの状況や自分の好みに合わせて選択してみよう。同じ場面でも視点を変えることで、違った発見があるなど演出面でも凝っているぞ。

▲プレイヤーの背後から追い掛けるように、視点が設定されるぞ。

▲一部のシーンでは、プレイヤーの動きに合わせてカメラが首を振るように視点が動く。

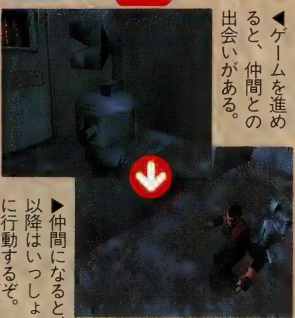
▲ゲーム中のキャラの視点でプレイできる。臨場感で選ぶならコレだね。

ココに注目 2 仲間の協力が大切

ゲームを進行させると、苦難をともにする仲間と出会えるぞ。プレイヤーは操作するキャラをいつでも切り替えることができるので、状況に応じて使い分けてみよう。キャラによって得意不得意があるので、特定のキャラでないとクリアできない場所もあるぞ。

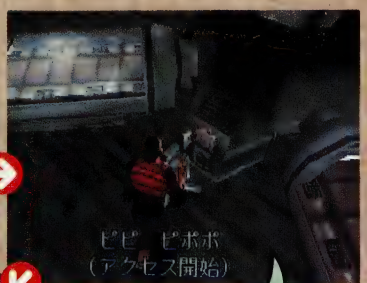
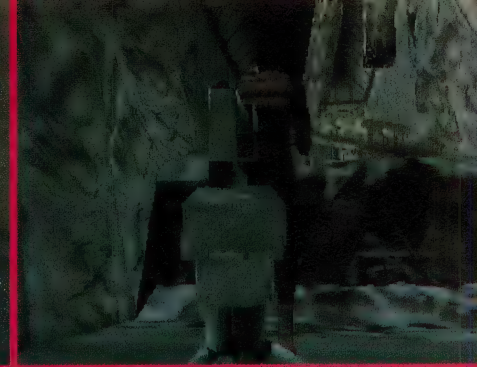
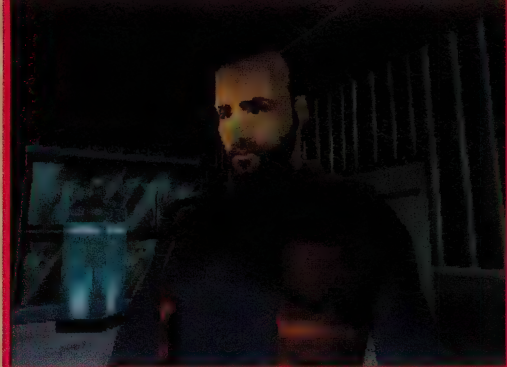
◀ゲームを進めると、仲間との出会いがある。

▶仲間になると、以降はいっしょに行動するぞ。

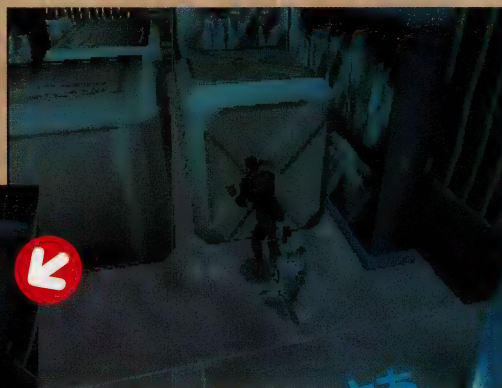
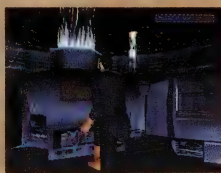
▶ここでは、ラズで操作してもラチがあかないけれども…。

▶コンピュータの端末を作動させると、ラズの正体の一部が明らかに…。

▲別の仲間でトライすれば、シカケを動かすことができる。

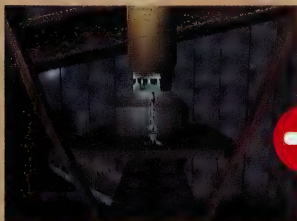
よし動かせたゾ

ハラハラドキドキの3DアクティブAVG

ココに注目3 クリアするには工夫が必要

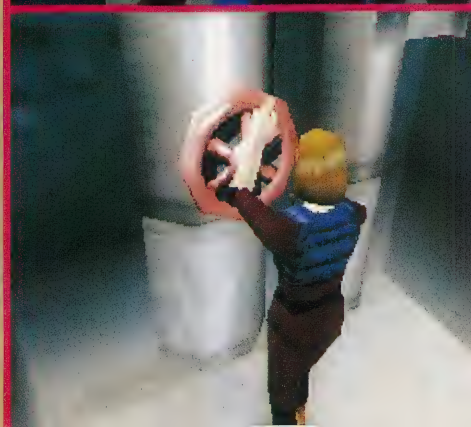
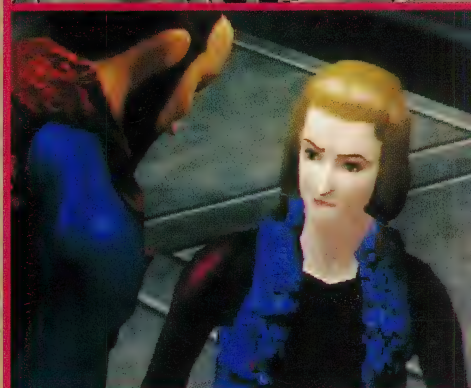
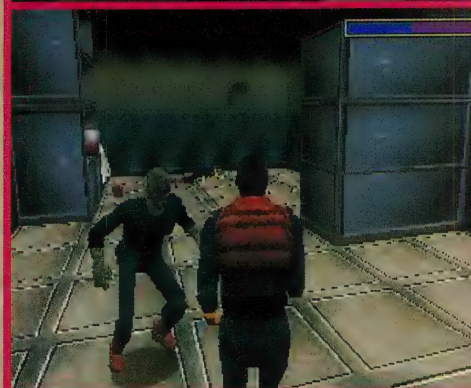
ゲームを進めるために、アイテムを探したり、装置を作動させたりするのは基本だけれど、このゲームでの謎はそれだけではない。パズル感覚で地形を動かしたり、仲間がそれぞれ別の行動を担当する必要があったりと、今までのゲームにあまり見られなかった楽しさが盛り込まれているぞ。3D空間ならではのシカケにも期待してね。

▶なかには、一定時間以内に行動しないと、死んでしまう場面もあるのだ。

◀▲ここではコンテナを動かせるのだ。パズルゲームの要領で楽しめちゃうぞ。

ココに注目4 ゲームはピンチの連続

このタイプのゲームなら、やっぱり息もつかせない展開にハラハラドキドキしながらプレイしたいものだけれど、そんな期待にも見事に応えてくれているぞ。緊張しながら慎重にプレイする場面と、恐怖に震えつつ焦ってプレイする場面がうまく噛み合っているので、プレイヤーの心はゲームの世界にグイグイと引き込まれちゃうのだ。

▲相棒のロボットが、危険だと知らせてくれる。

◀足場が崩れる前に渡ってしまおう。急がないと落下して…。

▲いろいろな場所で主人公一行には危機が訪れる。仲間と協力しつつ、ピンチを乗り切ろう。

失われた文明マヤ。
古の扉が開かれる時、伝説もまた甦る。
高度な天文知識を持ち、独特の文化を築いたマヤの人々は、
一方で生けにえを捧げる、残酷な習慣をあわせ持っていた。
だが、その文明も、今では密林の奥深くへと埋もれている。
9月発売予定！
予価 5,800円（税別）
SUNSOFT
サン電子株式会社 〒460 愛知県名古屋市中区栄3-13-20 栄センタービル4F TEL.(052) 252-2241
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

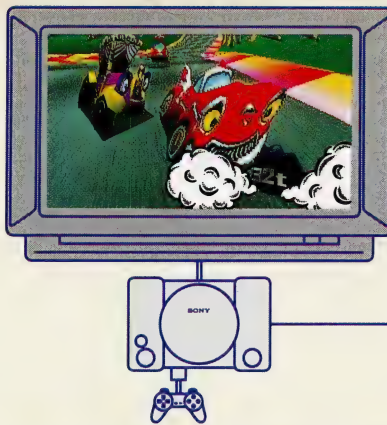
PlayStation
アドベンチャーゲーム
STONE
WALKERS
ストーンウォーカーズ
©1996 SUN SOFT　制作：SUN SOFT／EHRGEIZ／スタジオ ライブ

彼の細胞があえいだ。「オレは誰だ？」

コールドスリープから目覚めたとき、
ラズ・カーシに記憶はなかった。
ただ、危機という現実だけが彼を待っていた。
なぜ生きているのか。なぜ襲われるのか。
すべての理由もわからぬまま、彼は逃げる。
生きるために。そして、知るために。

8月2日発売予定
価格 5,800円(税別)

ひとアシ早い、直前完全体験!!
OverBlood SPOT　出現！
●6月8日(土)・9日(日)　●渋谷パルコ・スペイン坂広場

●インターネット「オーバーブラッド」専用ホームページ開設!!
http://www.riverhillsoft.co.jp/OverBlood/

通信対戦

アイテムで、相手をぶっちぎれ。

32トン！ 爆弾！ オイル缶！17のアイテムがレースをさらに熱くする。

32t WEIGHT

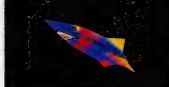
32トンのおもりをのせて減速させる。

DYNAMITE

時限爆弾。爆風の衝撃で吹き飛ばす。

OIL CAN

オイルをまいて後続車をスリップさせる。

MISSILE

自動追尾型ミサイル。先行車を狙い撃ち。

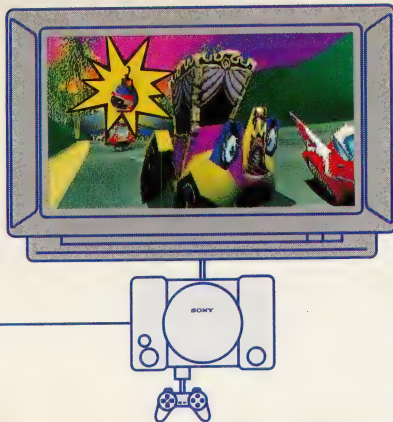
WONDER CLOCK

相手の時間を3秒間とめて展開を有利に。

MAGIC HAND

相手のアイテムを横取り。くやしがるぞ。

Motor Toon Grand Prix 2　Motor Toon Grand Prix 2　Motor Toon Grand Prix 2　Motor Toon Grand Prix 2　Motor Toon Grand Prix 2

やろうぜ。

好評発売中！

通信対戦専用ボーナスディスク付。

「通信対戦のセットアップOK！準備は万端…」モータートゥーンのために通信対戦の準備をしてくれるあなたに、感謝の気持ちを込めて。付けます、対戦ボーナスディスク。対戦用に同じソフトを2つ買う必要はありません。

2台のプレイステーションとモニターを対戦ケーブル(別売)でつなげばサーキットさながらの興奮。秘密のボーナスゲームも3つ楽しめるぞ。 対戦ケーブル(別売)SCPH-1040 標準価格￥1,500(税抜)

標準価格 ￥5,800(税抜)

SCPS10018～019 ©SUSUMU MATSUSHITA COMPANY
※テレビ画面はハメ込み合成です。

モータートゥーン・グランプリ2

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

Motor Toon Grand Prix 2 Motor Toon Grand Prix 2 Motor Toon Grand Prix 2 Motor Toon Grand Prix 2 Motor Toon Grand Prix 2

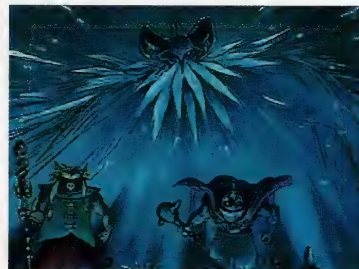
PlayStation

GG
レッツゴー
RPG
電撃PSはRPGの味方です
ちょっと疲れた、心の傷をちょちょいのちょいと治してしまう。RPGは魔法に似ています。その上、レベルもアップする！　ハート燃やしてレッツゴー！
イラスト C次郎

期待の(良)RPG、いよいよ攻略開始!

ポポロクロイス物語

一見、ほのぼの&お子様向けの『ポポロクロイス物語』。スレたユーザーの目をひく強烈なウリこそないが、じっくり練りこまれ落ち着いた味つけのされた優良RPGなのだ。むしろRPGファンにこそ遊んでもらいたい！

◀▼デモ画面では王国や10年前の出来事が説明される。おとぎ話の見本とも言うべきのどかな王国に、人のよさそうな王と王妃。王子・ピエトロも生まれて国中がほのぼのとしていたが、突然凶悪なデザインの敵・氷の魔王と四天王が侵攻してきたのだ！

ポポロクロイス王国とは…

小さく平和な王国・ポポロクロイス。しかし王子の誕生した年に、激しい寒波がやってきました。それは北より攻めてくる、氷の魔王軍の攻撃だったのです。王国は滅ぶのかと思われたとき、光の竜が現れて国は救われたのです。それ以来、平和な日々が続いたのですが…。

▲国を救ったのは、城を守るように出現した竜。軍勢は追い払ったが魔王と相打ちになり、消えたという。この戦いも本編に関係ありそう？

そして10年、ピエトロの誕生日に……

◀上のタイトル後、いきなり大笑いするハイな男・ガミガミ魔王が登場。手下のメカを引きつれて、夜空を飛びポポロクロイス城を目指す！　悪党ながら、陽気でトボケたやり方を好む変なオヤジだ。

ピエトロは城の塔で、眠っている女性を見つけます。国王が優しく語りかける彼女はもしや…。そのとき城に、ガミガミ魔王が攻めてきました。魔王は国王から〝知恵の王冠〟を奪い去ります。傷ついた国王や兵士に代わり、ピエトロは魔王の城へ向かうのでした。

◀デモ画面では確かに存在した王妃。しかしピエトロは、母がすでに死んだと教わっていた。母にまつわる謎も気になる。

▶ガミガミ魔王に倒される、というより転がされるピエトロ。主人公とはいえ、ほんの10歳の少年には何もできないのだ。

少年の、成長の旅が始まる…

◀ピエトロの決意に感動した大臣は、一度は旅立ちを許可する。しかし国王はあくまで反対。おかげで簡単には城を出られそうもない……。

城を出るまでがひと苦労 ポポロクロイス城〜城下町

ピエトロを操作できるようになっても、そのままでは城を出ることもできない。とりあえず城の中を歩き回ってみよう。このゲームはＲＰＧでは特殊な、斜め見おろし型。ダンジョンの構造も複雑になるので、最初から操作感と立体的なマップ構造に慣れておくべきだ。

くまなく歩けば、城を出るための条件はそろうはず。城門の外に兵士ゴンとドンが待っている。しばらくは彼らと一緒に戦うことになるぞ。

▶平和な時代が続いたせいか、学問や平和主義を重んじる人が多いのがこの国の特徴。

▶城下町の人々も、わりと気軽に話しかけてくる。親しみある王室、という感じだ。

1 武器を入手すべし

強引に出ようとしても、城門の兵士に「武器もないのに」と止められてしまう。城には武器庫もあるが、全て大人用なのでピエトロには持てない。子どもにも持てる、特殊な武器が必要なのだ。

ある場所で入手する「竜の剣」はピエトロ専用でかなり強力。これを手に入れれば大臣も城を出ることを許可してくれる。武器の買い換えが無用なのもうれしい。

▲普通の武器は装備不能。鎧もダメで、代わりにアクセサリーを装備する。

2 ぜひ見つけておきたい4大アイテム

武器とはちがい、必要ではないけど役に立つアイテムが４つ、この城に隠されている。〝隠しアイテム〟というほど発見が難しいわけじゃないので、城を歩き人々の話を聞いて、入手しておこう。

▶アイテムの効能についても説明される。

▶貯金箱と蚊取り線香は、やはりブタに限る。

「ちず」で現在位置と目標をチェック

STARTボタンを押すと、ポポロクロイス王国の地図が表示される。ピエトロの現在位置や町・ダンジョンなどを見て、どう進んだらいいのか確認しよう。

敵の特徴がわかる「モンスターずかん」

◎ボタンを押すと、戦ったことのあるモンスターのデータを見ることができる。特殊攻撃や落とすアイテムも記入されるので、次の戦闘に役立てよう。

「でなおしランプ」で戦地脱出

最後にセーブしたポイントまで戻ることができる。戻るポイントを選べないのは残念だが、何度でも使えるので無理な戦闘を続けず戻って回復しよう。

こまめな貯金が生きる「ブタのちょきんばこ」

全滅すると所持金半分を失って復活するが、この貯金箱に入れた金はそのまま残る。割ると中身を取り出せるが、とうぜん使い捨て。１度に500Gずつ入る。

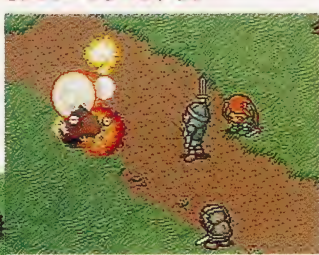
3 もちろん城下町も歩きつくす

城門を出たらすぐ城下町。町の人々の会話には後で役立つ情報もあるので聞いておこう。店は看板も小さく気づきにくいが、宿屋は最初のセーブ場所なので必ず見つけておきたい。ピエトロたちの初期装備は防御が少し弱いので、道具屋で腕輪などを買って充実させよう。

◀腕輪はこのゲームでの中心的防具。直接武器で戦うなら、防御も固めないとね。

▶今は役に立たないが、後で重要になる話題も多い。

さて、いよいよ戦闘開始……

安全な町とモンスターの出現するフィールドは、ハッキリした画面切り替えがない。けっこう唐突にモンスターが出現するが、このへんは弱いので安心。とりあえず北東をめざそう。

▲意外だがゴンもドンも魔法を使える。ちょっとカタい敵には、はなれてファイアーボールを使えば楽に勝てるぞ。

◀南の浜辺に行くこともできるが、モンスターは数段強くなる。あまり意味もないので、行かないほうがよさそう。

いきなり難関多し… タキネン村～フローネルの森

北東のタキネン村にはあっさり着けるが、村での情報は少しわかりにくいかも。まとめると「ガミガミ魔王の城へ行くには、フローネルの森を通って魔女ギルダの館を通過し、鉄の墓場を通りぬける」とのこと。

まずはギルダの館が目標となるが、途中の森にもモンスターが出るので、回復アイテムの用意やセーブは忘れずに。森に入る道は3つあるが、村の左側（こちらのページ側）から入ったほうが早い。出口近くには物知り自慢のおじさんが立っているので、話を聞いてみてもいいかも。村には宿屋も店もないが、パン工場でセーブができ、アイテムを売ってくれる村人もいる。

▶村の奥にあるパン工場で泊まることができる（無料！）。村人の生活や人情を味わおう。

◀勇気あるおじさんが森へ木を伐りに出ているという。本人は自慢げだが、奥さんは心配することしきり……。

フローネルの森攻略のヒントも…

森のモンスター・リビングデッドは毒を出すと、村人の情報でわかる。毒はその戦闘が終わると消えるが、ターンごとにHPを大きく減らすのですぐ万能薬で治したい。戦闘中は装備したアイテムしか使えないので、買ったらすぐ装備すること。

あと、妖精が体力を回復してくれる「駆け足の泉」が、森のどこかにあるらしいぞ。

▲店じゃないので気づきにくいが、村の入口近くの家で〝いやしのは〟と〝ばんのうやく〟を売ってもらえる。ピエトロの解毒魔法をアテにするより、薬を用意しよう。

◀つまり、アッという間に元気になるらしい。駆け足の泉はぜひ見つけておきたい。

▲空を飛ぶモンスターも出てくる。こちらは自由に進めないしリビングデッドの毒もあるから、ファイアーボールを惜しまずに。

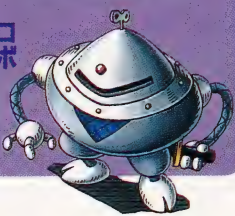
➡ タキネン村

要注意モンスター PICK UP

リビングデッド
魔法や飛び道具は使わない接近戦だけのモンスターだが、攻撃を受けると毒状態になってしまう。こちらから接近戦をいどむなら一撃で倒すべきだが、HPは序盤にしては多い60。なるべく攻撃魔法で済ませたい。

メイジ
〝ファイアービーズ〟と〝アイスビーズ〟という2種類の魔法を使い分ける。こちらの魔法は効果が低く、直接攻撃のほうが楽に倒せる。ただしコイツの攻撃を受けると眠ってしまう。

オーク
特殊攻撃のない力だけのモンスター。だがHPは100もあり、力もフローネルの森の敵より格段に強い。とくに、気合いをためて放つ攻撃は強力。2発ほどで倒されてしまうかも。

ロボニンジャ
素早く、特殊攻撃〝かみなりのじゅつ〟をよく使うので魔法防御力の弱いキャラは危険だ。ダメージを受けると、周囲の敵味方にダメージを与える〝じばく〟を使うので、中途半端な攻撃も禁物。

願いは魔女に通じるか? ギルダの館〜鉄の墓場

ギルダの館に着いたピエトロは、森を通らせてくれるよう魔女ギルダに頼もうとする。しかし館の扉から出てきたのは、いかにも強そうなモンスターだった！苦戦の末にモンスターを倒すと、館からギルダとナルシアが現れる。事情を説明すると、ナルシアが仲間になり一緒に森を抜けることになる。

このイベント後はフローネルの森にモンスターは出ず、またギルダが回復とセーブをしてくれる。館の右下側に、鉄の墓場行きの道があるぞ。

▼恐い魔女姉妹と聞いていたが、こんなに恐いとは！　……と思ったらレッサーデーモンだった。とにかく逃げたいほど恐い！

◀侵入者と思われて攻撃されるが、誤解は解ける。しかしこの2人、本当に姉妹なのだろうか。

▶ナルシアと一緒に再出発！なお諸般の事情により、ゴンとドンはお城に帰ることにしましたとさ。

▼鉄の墓場への道のりはけっこう長い。フィールド上でもよく宝箱が落ちているので、先をあせらずに分かれ道を1つずつチェックしながら進んでいこう。

君が頼りだ、ナルシアちゃん

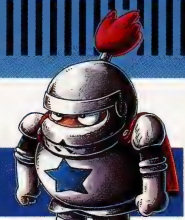
ゴン&ドンの代わりに仲間となる、小さな魔女・ナルシアちゃん。武器による攻撃は弱いけど、最初から使えるウインドシュートは強力。全体攻撃の魔法もすぐ覚えるのでゴン&ドンよりずっと頼りになる（それにカワイイし…）！

▼〝ホーリーバースト〟はたいていのザコモンスターを一掃する。敵が大勢で来ても彼女にかかれば……。

▶特殊な〝大魔法・いのちのしずく〟で、戦闘不能の味方を復活させることも可能。

メカメカしき上昇中…

洞窟の入口前後から、ロボニンジャ・スチームパワーなど、ガミガミ魔王の部下らしいロボットが多く登場する。また洞窟内にはエレベーターがあり、レバーで上下移動する。この辺りから機械仕掛けが増えてくるぞ。

◀ここがまさに〝鉄の墓場〟。スクラップ置き場に意外なモノが……。

倒せガミガミ魔王　ガミガミシティ〜魔王城

鉄の墓場で仲間になった白騎士は、攻撃・防御とも強い頼れるヤツ。所持金に余裕があるなら、ガミガミシティのデパートで装備を充実させてやろう。

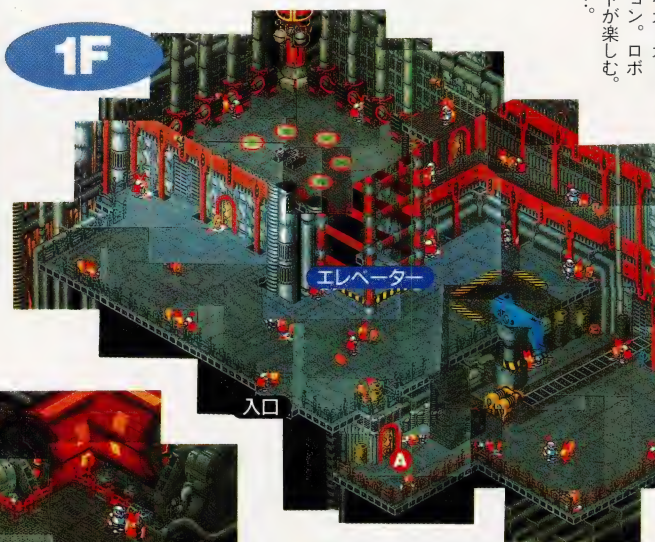
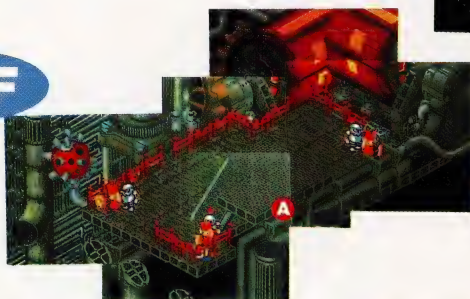
さてガミガミシティは、魔王の作った町なのになぜか友好的。買物も宿泊も安全にできるのだ。肝心の魔王城には、すぐは入れないけど町の中である条件を満たせばＯＫ。けっこう楽しめる町なので、すみずみまでジックリ探索すればなんとかなるはずだ。

⬅デパートで開かれるガミガミ魔王様のアトラクション。ロボットが演じ、ロボットが楽しむ。楽しいか？　魔王よ…。

⬆城の入口で、魔王の声が。侵入者をちゃんとチェックしているようだ。でも、ある所へ行かないとこのイベントは起こらない。

1F

エレベーター

入口

エレベーターを動かすには…

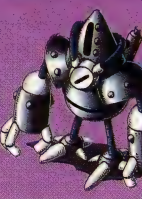
魔王城にもエレベーターがあるが、初期状態ではモーターの動力がＯＦＦになっているので使えない。城のどこかに動力室があるので、そのスイッチを入れてから乗れば１〜５Ｆまで好きな階に行ける。

５Ｆの奥にも魔王専用のエレベーターがあるが、これも別の場所にスイッチがある。

⬇このエレベーターが使えないと、２Ｆより上の階には行けないのだ。

強敵出現！　２つのワナが待っている

スチームパワー

１Ｆで、あるスイッチを押すと５体出現する。攻撃・防御とも強く、魔法はまったく効かない。ナルシアは使えず、ピエトロと白騎士が相手するしかない。ＨＰに注意しよう。

ミミック

宝箱型のモンスター。とくに弱点もなく、ＨＰは300のタフなヤツ。催眠ガスも使うが、集中攻撃で倒すしかない。わざとらしい位置の宝箱には気をつけろ！　ひっかかるとトホホ。

▼ビルや学校の非常階段を思わせる、城の外の階段。荷物が邪魔して１フロアずつしか移動できないけど…。消防法にひっかかるぞ、ガミガミ魔王。

マップを見るときの注意

▶ここに載せたマップはフロアごとの構造を再現するため扉や壁の上部をカットしている。実際は壁のむこうは見えませんので…。

ガミガミホテル

要！ IDカード!?

５Ｆマップの右上にある扉は、ＩＤカードがないと開かない。ＩＤカードは両ページのマップ内にあるので、エレベーターと階段を駆使して歩き回ろう。

首尾よくカードを入手して扉を抜けても、今度は魔王専用のエレベーターが待っている。またまたスイッチを探すことになるが、やはり歩き回れば見つかるはず。

ちなみに、５Ｆエレベーター近くのガミガミホテルはちゃんと泊まれます。

戦いはこれからだ!! そして…………

▼悪党らしくミエを切っても、どこかマヌケなガミガミ魔王。とにかくこの後、戦闘開始だ。３人の力を合わせて戦え！

◀敵地に乗り込んでいるという緊張が抜けていく、イカス部屋。つくづく生活感あふれる魔王だ。

魔王専用エレベーターも動かして、いよいよ司令室へ。素直に前へ進むと、魔王との会話イベントが始まり戦闘開始。だがその前に、このフロアを探索しておくと…。右側には魔王のプライベートルームらしき、渋い４畳半が。魔王っていったい…。

魔王が敗れると、お約束通り城が爆破される！　なんとか脱出ルートを見つけ、外へ出たピエトロたちは歩いて森へ。だが森は、墜落した魔王のせいで大火事になっていたのだ！　王冠を取り返して城に戻れば第１章は終わり。だがピエトロの物語はこれからが本番のようだ……。

◀自爆は男のロマン。気持ちはわからんでもないが……。なお、爆破されるのは城だけでガミガミシティは残ってます。

▼燃える森！　魔王も燃える！　魔王はともかく、森は誰が救うのか。ナルシアのヒールレインでは……ダメだろうなあ。

女神異聞録 ～ペルソナ～ PERSONA

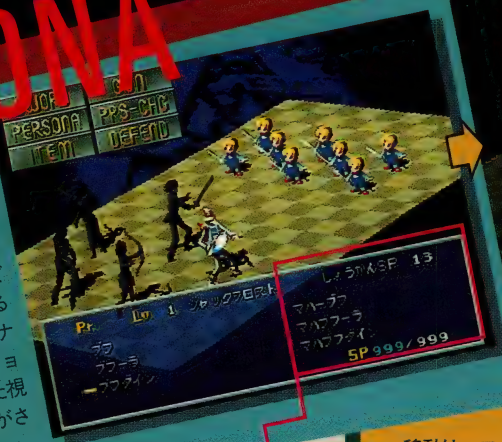
新着画面続々登場。「ペルソ

『メガテン』ファンのみならず、すべてのPSユーザーが注目するなか、着々と開発の進むシリーズ最新作『女神異聞録 ペルソナ』。PSでは初めてメガテンシリーズが登場するだけに、その期待も大きい。今月は新しい画面写真も続々と届き、いよいよその全貌がハッキリした形になり始めた。

全体的なイメージとしてはシリーズ外伝だった『真・女神転生if…』をほぼ踏襲しているとはいえ、今回の『女神異聞録』では、過去のシリーズにはなかったまったく新しい試みが数多く取り入れられている。なかでも、戦闘シーンに関しては、今までのシリーズの常識を完全に覆すほどの変貌を遂げている。そこで今回は、完全にイメージチェンジした「戦闘システム」と、そのなかで行われる「ペルソナ発動」について、徹底的に解明していこう。

▲とにかく派手なペルソナ発動シーン。バリエーションは実に多彩なので、これまで以上に戦闘シーンが楽しくなるハズ。

連続画面で見るド迫力

キャラクターの体に降魔した悪魔の力を解放する、戦闘シーンでの新システム「ペルソナ」発動。その実際の発動シーンを連続写真で公開。ペルソナが発動すると迫力のあるビジュアル効果を楽しむことができるのだ。もちろん、発動するペルソナや術によって、膨大なバリエーションが用意されているぞ。こうした視覚的な楽しみも加わって、戦闘がさらに楽しく進化しているのだ。

CHECK1 ペルソナは「SP」を消費して呼び出す

本作では、キャラクターたちは直接魔法を使えないので、パラメータにMPという概念はない。その代わりに、新しくSP（精神力）という概念が導入されている。これは従来のMPに当たるもので、キャラクターたちはこのSPを消費することで、ペルソナを発動させていくのだ。重要なのは、この消費量は呼び出すペルソナによって違いはあるが、そのペルソナに何をさせたかでは変化しないということ。1体のペルソナにつき何種類かの攻撃方法を持っているが、そのどれを使っても消費SPは同じなのだ。ちなみに、SPの最大値はレベルアップごとに増加していき、消費したSPは移動中に少しずつ回復していくぞ。

フィールド移動からイベントまでの流れ

移動は、フィールドは2Dで、建物の中に入れば3Dダンジョンとなるのは今までのシリーズと同様だが、今作ではイベントが発生した場合、クォータービューに切り替わるのだ。イベント中はキャラクターたちを視覚的に捕らえることができるので、戦闘シーン同様、細かな〝動き〟にも期待できる。

2Dフィールド移動

3D建物の内部へ

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	アトラス	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	9月予定		

ナ」「戦闘」の流れがすべてわかる!!

女神異聞録 ペルソナ BE YOUR TRUE MIND

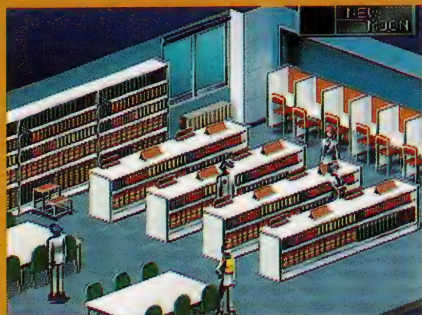
戦闘では、キャラクターも敵悪魔も視覚的に認識できるようになったため、攻撃ごとにさまざまな"動き"を楽しめるようになった。特に敵の悪魔たちは、引っかいたり踊ったりと、いろんな攻撃方法を持っている。それら個々の悪魔の"動き"も、戦闘の楽しみの1つとなっているのだ。

◀▼敵1種類につき数パターンの攻撃パターンがある場合も。攻撃をくらったときの仕草も用意されている。

モンスターだってアクションする

CHECK 2

の"ペルソナ発動シーン"

▼これは学校の図書館でのひとコマ。新月の夜に…。

そしてイベントシーンへ

移動中に何かしらのイベントが発生した場合、画面はクォータービューに切り替わる。そのイベントシーンの画面写真をいくつか入手したので紹介しよう。残念ながら具体的にどんなイベントなのかは不明だけど、写真を見ながらあれこれ想像してみるのも楽しいぞ。

▲病室で、麻紀を見舞うクラスメイトたち。この先何が起こるのか？

▲病院の1階、受付にて。人物たちのリアルな動きが期待できそうだ。

NEW CHARACTER FILE 1

上杉秀彦 HIDEHIKO UESUGI

通称ブラウン。弱い奴には強いが、強い奴には絶対に逆らわないという処世術を身に付けた主人公のクラスメイト。人より目立つことが好きなお調子者だが、他人に弱みを握られることをもっとも恐れている。

戦闘システム完全解明

あらゆる面でイメージチェンジを計っている『女神異聞録』で、もっとも様変わりしたように感じるのが戦闘シーンだ。視点がクォータービューになったことで、今までのシリーズとは全く違った印象を受けるのは当然のことだが、実際の戦闘システムはどうだろうか？ 1ターンごとにコマンド入力し、素早さなどによる行動順位により敵味方が各1回ずつ行動していくという、全体的な流れはこれまでのシリーズとほぼ同様。しかし、フォーメーションが組めたり、敵に与えたダメージにより取得経験値が変わったりするなど、より遊びやすく、楽しめる改良が多く加えられている。ここでは、その新しい部分を中心に戦闘の流れを徹底解明しよう。

▲見た目のイメージと同様、より楽しく遊べるように進化。しかし基本的な戦闘の流れは変わってない。

パーティ全体の行動を決定するコマンドであり、FIGHT（戦う）、CONTACT（交渉）など、全部で6種類ある。フォーメーションの切り替えも、ここで行うことができる。これまでのシリーズではおなじみだった悪魔召喚プログラムを使うための「COMP」コマンドがなくなり、かなりすっきりしている。

FIGHT

戦闘を行うためのコマンド。これを選ぶと、各キャラクターの行動を選ぶ戦闘コマンド（CHECK 3参照）へと続く。

CONTACT

敵悪魔との交渉を試みるコマンド。悪魔から、合体に必要な〝スペルカード〟を入手するさいには必要不可欠なコマンド。

FORMAT

キャラのフォーメーションを変更するコマンド。ポジションを替えたキャラは1ターンの間行動ができなくなるので注意。

AUTO

これまでのシリーズでもおなじみ、自動で戦闘を行うコマンド。キャンセルボタンを押さないかぎり、戦闘終了まで続く。

ANALYZE

敵のレベル、HP、SP、持っている魔法などを調べることができる。ただし、その敵を一度倒しているか、交渉に成功している場合のみ。

ESCAPE

戦闘を離脱するためのコマンド。もし逃亡に失敗すると、1ターンの間キャラ全員未行動のまま敵の攻撃を受けてしまう。

全体行動を決める「作戦コマンド」

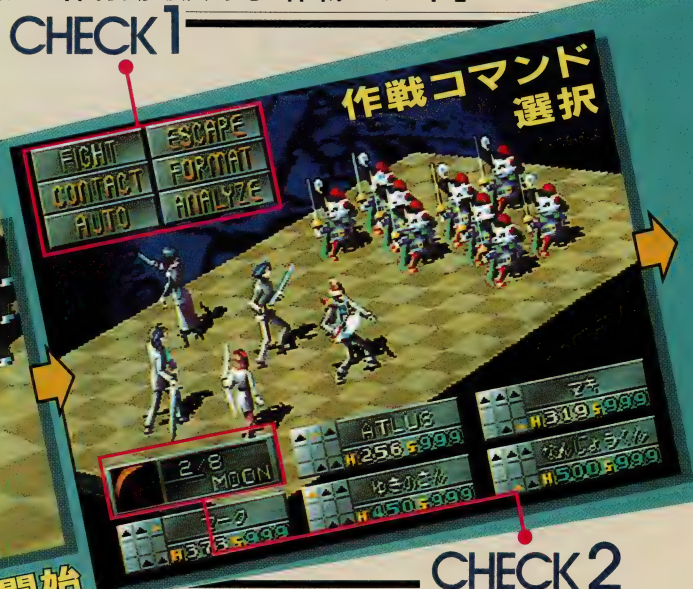
CHECK 1

作戦コマンド選択

BATTLE

エンカウントによって戦闘が発生した場合、まず作戦コマンドで戦うか、交渉するかを決める。このとき、フォーメーション変更などの全体行動をすることもできる。そしていざ戦うことになったら、戦闘コマンドでそれぞれの行動を決める。全員の行動を決定したら行動開始。敵味方すべての行動が終了したら、1ターン終了だ。あとはどちらかが全滅するまで続けることになる。

戦闘開始

CHECK 2

月齢によって、敵悪魔たちの攻撃パターンが違う！

戦闘では、月齢によって敵悪魔の攻撃に変化が起こる。満月時は威力の高い攻撃を積極的に使い、防御や逃走はほとんどしなくなるが、新月時は回復や攻撃補助を優先的に使い、攻撃が慎重になるのだ。それ以外のときは、バランスのとれた攻撃をしてくるぞ。

▶月齢の影響を受けるのは、攻撃方法のみ。攻撃力などは変化しない。

さらに便利になった、「オートコマンド」

自動的に戦闘をしてくれるオートコマンドは、「ノーマル」「リプレイ」「パーソナル」の3種類。なかでも「パーソナル」は、あらかじめ「CONFIG」で「剣」「銃」「フリー」の3つの中から設定しておくもので、ここで「フリー」にしておけばオート中でもコマンド入力が可能になる。うまく使い分ければかなり便利になるうれしいシステムだ。

ノーマルオート

全員が剣で攻撃する。これまでのシリーズでのオートコマンドと同じ。剣を持たないときは素手で攻撃する。

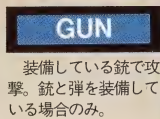
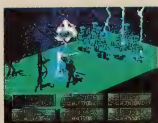
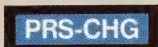
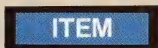
リプレイオート

そのキャラクターに指示した、前回のコマンドを繰り返す。ノーマルオートでの剣攻撃はリプレイしない。

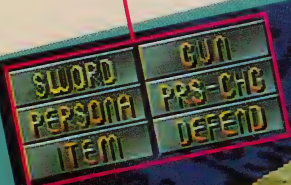
パーソナルオート

「CONFIG」で設定された行動を繰り返し行う。設定できるのは「剣」「銃」「フリー」の3種類。

作戦コマンドで「ＦＩＧＨＴ」を選ぶと、この戦闘コマンドの決定に移る。それぞれのキャラクターの戦闘行動を決定するためのコマンド群だ。

SWORD
剣や斧など、各キャラ特有の武器を使って攻撃する。

GUN
装備している銃で攻撃。銃と弾を装備している場合のみ。

PERSONA
アクティブ状態のペルソナによる攻撃、回復などを行う。

PRS-CHG
アクティブ状態のペルソナを変更する。そのターンは行動不能に。

ITEM
回復アイテムなど、戦闘中使用可能なアイテムを使用する。

DEFEND
防御し、ダメージの軽減と回避率のアップを計る。

CHECK 3 新しくなった「戦闘コマンド」

CHECK 4 経験値&ペルソナポイントについて

戦闘終了後は、倒した敵によって経験値とペルソナポイントを得られる。経験値は通常のレベルアップに必要なポイントで、ペルソナポイントとは扱えるペルソナのレベルを示す「降魔レベル」のアップに必要なポイントだ。どちらも、その戦闘にどれだけ貢献したかによって得られる量が違う。「貢献度システム」の導入により、同じ戦闘でもそれぞれのキャラが得られる経験値が変わってくるのだ。

数多くのステータス異常が登場する!

敵の魔法や特殊攻撃などによって、キャラが特殊なステータス状態に陥る場合がある。その数はなんと23種類。それぞれ、特定のターンで回復するが、重ねてかけることによって症状が重くなる「一時バッド」、ターンでは回復せず、モノによっては戦闘終了後も継続する「重バッド」、そして特定の能力を一時的に授かるが、反面リスクもあるという「グッド」に大別されている。

一時バッドステータス		重バッドステータス	
HAPPY	幸福	POISON	猛毒
PANIC	混乱	PALYZE	麻痺
CHARM	魅惑	STONE	石化
FREEZE	氷結	SICK	病気
SHOCK	感電	DYING	瀕死
BIND	金縛	**グッドステータス**	
SLEEP	睡眠	CLOAK	透明
CLOSE	封魔	PUPPET	人形
BLIND	盲目	COUNTR	反撃
UNLUCK	不運	BERSEK	凶暴
TERROR	恐怖	MAD	暴走
GUILT	最悪	WOLF	獣人

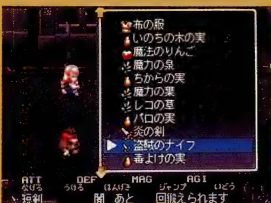
桐島英里子 ERIKO KIRISHIMA

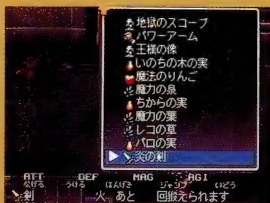
通称、エリー。クォーターの帰国子女で、端正な顔立ちと育ちのよさを感じさせる物腰のためか、学園のマドンナ的存在。他人に本音を見せることは滅多にないが、好奇心は旺盛らしい。

NEW CHARACTER FILE 2

気になる 戦闘システムを

◉アイテムはすべて装備可!

属性の相性が合わないものを除き、アイテムはすべて装備できる。〝使う〞と〝装備〞で別の効果があるものもあるぞ。

◉アイテムが成長!!

武器や防具といった装備品は、装備して使っていると、少しずつ成長する。攻撃力、防御力などが上がっていくぞ。

◉"投げる"こともOK!

戦闘中に〝使う〞を選んで場所を設定すると、アイテムを投げることができる。前作同様、受けと投げ返しも可能。

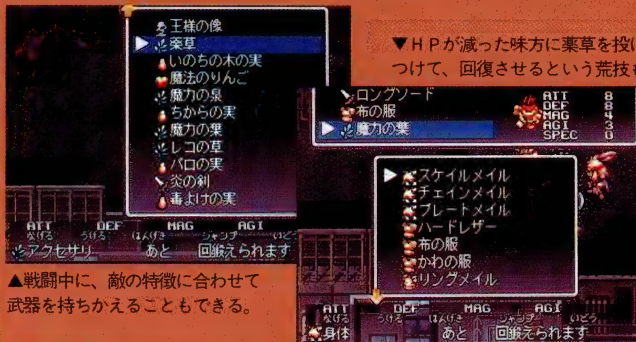
◉アイテムの名前が変更可能!

アイテムの名前は、成長させたときなど、様々な場面で変化する。プレイヤーが任意につけ変えることも可。

一新された 新・装備システム

前作では、キャラクターが身につけられるものは特殊な効果を持つアクセサリーだけで、武器も持ち変えることはできなかった。しかし「Ⅱ」では、ゲームに登場するほとんどのアイテムをキャラクターは装備でき、さらに武器の持ちかえも可能になったぞ。1人のキャラが装備できるアイテムの数は、最高で3つ。武器装備用のスペースが1つで、残り2つのスペースに防具やアクセサリー、あるいはアイテムを装備するのだ。

▲戦闘中に限り、アイテムは敵や味方に投げつけられるぞ。

▼HPが減った味方に薬草を投げつけて、回復させるという荒技も。

▲戦闘中に、敵の特徴に合わせて武器を持ちかえることもできる。

アークザラッド

※画面は開発中のものです。

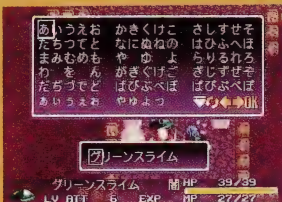
ジャンル	RPG	価格	￥5,800予定
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	8月予定		

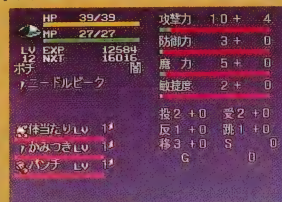
徹底ガイド!!

今日もラクラク戦闘を！
モンスター仲間システム

パーティメンバーの１人、リーザだけが使える特殊能力〝ラヴィッシュ〟。敵モンスターを捕まえて、仲間にできるシステムは先月号で紹介したよね。ここではその続報として、仲間にしたモンスターの名前は自由につけ変えられるという新事実と、クラスチェンジによってモンスターを強くする方法を紹介するぞ。クラスチェンジしたモンスターは、様々な特殊能力や必殺技を覚えるのだ！

◉モンスターに名前を！

リーザがラヴィッシュを使ってモンスターの捕獲に成功すると、画面がモンスターの名前入力画面に切り替わる。ここでプレイヤーが名前をつけてやれば、そのモンスターは晴れて（？）エルクたちの仲間に加わるわけだ。ペット感覚で、ポチとかタマなんて名前にしてもいいかもね!?

◉クラスチェンジでより強く！

モンスターがクラスチェンジするためには、経験値を稼いで一定以上のレベルに達し、なおかつ、敵を倒すことによって得られるスキルポイントを貯めなければならない。以上の条件を満たし、世界のどこかにいるというマザークレアと呼ばれる人物に会えば、クラスチェンジ可能！

ついに敵キャラ初公開

アルディアの国にはびこっているマフィアを束ねる人物だが、キメラ研究所と結託してモンスターの増殖と強化に力をそそいでいるというボスの１人。リーザとエルクが持つ特殊な能力に興味を抱き、２人を執ようにつけ狙ってくる。物語の前半で対決のチャンスが巡ってくるが…。

ガルアーノ

「アークⅡ」予約キャンペーンスタート！

なんと先着10万名に!

５月18日（土）から５月31日（金）までの期間中、主要プレイステーション取扱い店で『アークザラッドⅡ』のゲームソフトを予約すると、先着10万名に特製の〝アークザマップ〟がプレゼントされるのを知っていたかな？　ワールドマップとして活用でき、裏返せばポスターにもなるこの１枚、絶対手に入れなきゃ損だぞ！　今からでも遅くはないかもよ？

これがアークザマップ

Ⅱ 今月は、より進化した装備システムとモンスター仲間システムを紹介！豪華なポスターがもらえる『アークⅡ』予約キャンペーンのお知らせも見逃せないぞ。すべての記事を欠かさずチェックだ!!

ワイルドアームズ

荒廃した世界を救うため、運命に導かれて戦う冒険者たち。それぞれの目的をもって旅する彼らを、出会いに導いた運命とは？　新システムの紹介に、体験版の大プレゼントもお見逃しなく!!

STORY 3人の主人公たちが出会い、初めての試練に立ち向かう!

3人の運命が、アーデルハイド公国で交差する…

旅の冒険者〝渡り鳥〟のロディ、復讐のための力を求めて遺跡を探索するザック、修道院での魔法の修行を終えたセシリア。３人の主人公が出会ってパーティを組むまでの、それぞれの冒険を体験できるのが、『ワイルド アームズ』のマルチオープニングシステムだ。彼らがお互いに出会うのは、王女であるセシリアの祖国アーデルハイド公国。彼らは、どんな運命に導かれて、この国で出会うのか、序盤のターニングポイントとなるストーリーを紹介しよう。

●ロディ

▲モンスターの封印を解いたために、サーフ村を追い出され、放浪の旅へ。

●ザック

▲ハンペンの記憶を頼りに、謎を解くカギを求めてアーデルハイドへ向かう。

●セシリア

▲ガーディアンのメッセージを胸に、祖国へ帰った彼女を待つのは…。

遺跡"リリティアの棺"に挑め!

公国で開催予定の古代文明博覧会のため、遺跡の発掘作業が進められていた。ところがその遺跡にモンスターが大量発生しているという。作業の手伝いを引き受けた彼らは、遺跡の奥へと向かうのだった。

▲３人がそろったところで、遺跡の奥へＧＯ！

◀遺跡の中には、さまざまな謎が仕掛けてある。

いよいよ3人の力を合わせるときがきた!

リリティアの棺の奥で、初めて３人で戦うボスとなるのが、巨大な怪物マグニトータス。電気や磁力線を吸収して異常な進化をとげたモンスターだ。３人の力は通用するのだろうか!?

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	9月予定		

SYSTEM パワーをためて、潜在能力を解き放つのだ!

"フォースアビリティ"システムとは?

〝フォース〟は、戦闘中に行動するたびにたまっていく特別なパワーで、防御したり、クリティカルヒットを繰り出したときに、特に大きく上昇する。フォースのゲージは4段階に分かれていて、1レベル分たまるたびに、そのキャラの攻撃力、防御力がアップ、さらに、MAXの4レベルまでたまった時点で、ステータスの異常を治療できるのだ。そして、フォースを消費すれば、特殊能力〝フォースアビリティ〟を使うことができる。フォースは1回の戦闘ごとにリセットされるから、強力な敵との長期戦になるほど、その威力を発揮する。しっかりためてパワーアップするか、アビリティで勝負をかけるかは、キミしだいなのだ。

▲キャラが成長すれば、フォースもたまりやすくなるのだ。

キャラクターごとに専用のアビリティを使えるぞ!!

フォースアビリティは、ストーリーの進行にあわせて、それぞれの特性にあった技を身につけていく。キャラ別のアビリティはそれぞれ3種類で、他に共通のアビリティとして下で紹介する〝マテリアル〟があるぞ。

ロディ "ディフェンサー"

◀自分の防御力を倍にして、仲間をかばう。アームの力を上げるアビリティもあるぞ。

ザック "ソニックビジョン"

◀敵の攻撃を見切って、完全回避。2回攻撃など、スピード系のアビリティが多い。

セシリア "デュアルキャスト"

◀1ターンに2つの魔法を連続して唱える。ガーディアンの力を増すアビリティもある。

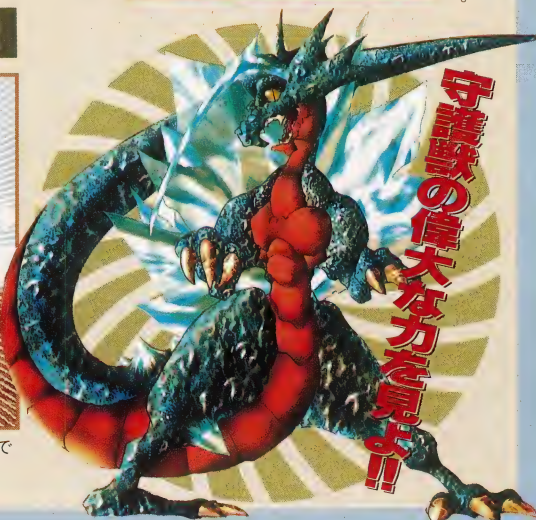
フォースによって、ガーディアンが実体化!!

この世界の自然を神秘的な力で支えていたガーディアンたちは、1000年前の魔族との戦いで力を使い果たして眠りについている。ロディたちは、冒険の中で彼らを石盤の形で入手していくことになる。入手したガーディアンは、その石盤を装備したキャラのパラメータを上げてくれるほか、フォースアビリティの〝マテリアル〟によって、実体化して力を発揮してくれるのだ。登場するガーディアンは、下のグルジエフをはじめとして、20体以上もいるのだ。

◀ガーディアンは、自然や人工物など、さまざまな物に宿っている。

地の守護獣グルジエフ

▲グルジエフの〝大地のうなり〟は、地面からの衝撃波で敵を攻撃。ガーディアンによる攻撃は、どれも超強力だ。

守護獣の偉大な力を見よ!!

体験版を500名の読者にプレゼント!

なんと、SCEさんから『ワイルド アームズ』の体験版を、ドーンと500名の読者にプレゼントなのだ! オープニングから序盤まで(プレイ時間にして3時間程度)を、完成版に近いバージョンでプレイすることができるぞ。注目のフルポリゴンバトルを、ひと足先に体験できちゃうのだ。ハガキにキミの郵便番号、住所、氏名、年齢、学年または職業、電話番号を明記して、下のあて先へ応募しよう。しめ切りは6月20日(当日消印有効)。※発表は発送をもってかえさせていただきます。

あて先
〒104-91
東京都中央区京橋局私書箱11号
「電撃Play Station編集部
ワイルドアームズ体験版ROM
プレゼント」係

聖痕のジョカ
～光と闇の聖王女～

「電撃SFC」のコミックから、その世界を広げていった『聖痕のジョカ』。神秘的な力を持つ聖なる文字ルーンを宿した聖痕戦士たちが、独自の世界で活躍する新感覚RPGの最新情報を紹介するぞ。

新着のキャラライラスト&最新画面独占公開!!

人間とこの世界にかかわる運命を司る、24種類の〝ルーン〟。長き戦いの末に封じられていたはずのルーンの封印が解かれたために、世界は混沌へと向かいはじめ、大陸までが日々その形を変えていくような状態になってしまった。プレイヤーの使命は、すべてのルーンを統べる〝ブランクルーン〟を持つ少女ジョカに協力して、聖痕戦士たちに宿ったルーンを集め、世界に秩序を取り戻すこと。プレイヤーの行動の結果によって、世界の運命が変化する、マルチシナリオ&マルチエンディングのRPGなのだ。

▲◀世界の運命を担う主人公。彼も、ルーンを宿した聖痕戦士の一人と思われるが、詳しいプロフィールはいまだ不明。

この3Dマップが冒険の舞台となる

視点を変えれば、新発見があるかも!!

◀視点を変えてみると、建物の間の道に看板が立っているのを見つけた。

ゲーム中のフィールドは、地球儀のようなワールドマップと、上の写真のような3Dマップに分かれている。ポリゴンで描かれた3Dマップでは、視点を4方向に切り替えることができるのが特徴。こんな入り組んだ街の中でも、視点を切り変えれば建物のカゲになっていたものも発見できるのだ。また、高い所への移動では、キャラクターは1段階分の段差しか登れないから、洞窟内などで高低差を利用した複雑なマップが登場することもあるかも。3Dの舞台で、どんな冒険が展開するのか楽しみだ。

街が戦場になることも

戦闘シーンは、これまでに紹介してきたように、今回の街と同様のマップ上でキャラクターが移動・攻撃をおこなう、SLGタイプのバトルになっている。と、いうことは、モンスターとのエンカウントばかりでなく、いきなり街の中で戦うことになるようなこともあるかも？　ちなみに、街の中ではパーティを組んでいる仲間たちも、主人公の後ろをついて歩くのではなく、NPCのように勝手にそのあたりを歩き回っているのだ。

▲仲間たちにも、話しかけることができる。右下に表示されているのが、仲間キャラやＮＰＣの位置をあらわすレーダーなのだ。

光のジョカ
（通称：白ジョカ姫）

◀▼ルーンを統合することのできる、ブランクルーンの持ち主。…なのだが、天界でのアクシデントにより、秩序と混沌を象徴する2人に分かれて生まれてしまった。プレイヤーはどちらか1人に協力して、もう一方と競争しながらルーンを集めることになる。世界を完全にするには、彼女たちを1つにもどすことが必要だ。

闇のジョカ
（通称：黒ジョカ姫）

猛き槍フーギ

◀ジョカを守るために、天界から遣わされた戦士。ジョカが2人に分かれたことの影響で、彼は2重人格になってしまっている。2枚のイラストで、雰囲気が異なるのはそのためだ。その名のとおり、槍による攻撃を得意としているぞ。

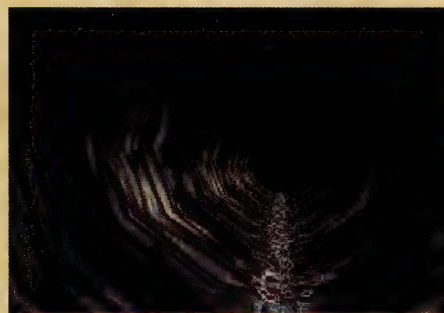
爆炎の破壊王RPGとなって降臨！

オリジナリティあふれる超絶魔法の数々、そして魅力あふれるキャラと壮大なストーリーが人気のヒロイックファンタジーコミックが、3DRPGとなってPSに登場！ゲーム用の完全オリジナルシナリオとハイクオリティなグラフィックで、〝パワフリャ〟なスーパーバトルが堪能できるぞ!!

「少年ジャンプ」増刊号で大好評連載中のヒロイックファンタジーコミック「バスタード!!」。超絶破壊魔法を操る無敵の大魔導師ダーク・シュナイダーをはじめ、個性豊かな魔人や超戦士が壮絶な戦いを繰り広げる原作のノリと迫力を、ＰＳ版では独立したＲＰＧとしても完成度の高い内容で再現している。ゲームでの敵は〝虚神〟と呼ばれる古き神々たち。彼らはダーク・シュナイダーの力を取り込んでの復活を企て、緻密な計略によって力の大半を奪うことに成功する。当然ダーク・シュナイダーが黙っているはずもなく、仲間とともに虚神へ戦いを挑むというのが大まかな物語だ。この冒険の舞台となるのが緻密なポリゴンで描かれた３Ｄフィールド。迷宮だけでなく野外も３Ｄで、しかも、なめらかに視点移動し実際にフィールドを歩いているような気分が味わえる。

さらに原作でおなじみの24人のキャラが仲間として登場。ゲーム展開によって誰を仲間にできるかは変わるが、原作にとらわれないプレイヤー好みのパーティが作れるのだ。

◀▲各イベントではキャラの全画面グラフィックとともに物語が展開。イベント内容もシリアスからギャグまでと多彩で、原作では影の薄かったキャラにスポットを当てた、サイドストーリー的なものもあるぞ。

フルポリゴンの3Dフィールドが舞台

▲▶多種多彩なダンジョンから山岳地帯や雪原まで、色々なタイプのフィールドが登場。上下左右の視点移動と石畳の1枚まで細かく描き込まれたグラフィックが、臨場感たっぷりの冒険行を演出するのだ。

パーティ編成も自由自在

▲仲間にできるキャラは全部で24人。プレイヤーがどうゲームを進めるかで誰が仲間になるかも変わる。パーティは仲間から４人を選んで自由に組むことが可能。原作では実現不可能な夢のパーティも組めるぞ。

BASTARD!!
虚ろなる神々の器（仮）

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	集英社・セタバスタード製作委員会	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	未定		

多彩な超絶魔法が過激に炸裂!

『バスタード!!』の魅力といえば、何といっても迫力たっぷりの魔法や必殺技の数々! これがなくっちゃ『バスタード!!』じゃないっていうぐらいのこの要素を、ゲームではCGアニメを使って完全再現している。ここで紹介した3つ以外にも、原作に登場した技や魔法はどんどん登場。それに加えて、ゲームオリジナルの超必殺魔法も豊富に盛り込まれているのだ。

ダーク・シュナイダー

魔法のバリエーションが一番多いのはやはり彼。だが、ゲーム開始当初は力を奪われ大半の魔法は使えない! いかにあの超絶魔法を取り戻すかが、ゲームの重要なポイントとなってくるのだ。

琰魔焦熱地獄!!

アーシェス・ネイ

子どものころにダーク・シュナイダーに拾われ育てられたハーフエルフの魔法戦士。雷系の呪文が得意で〝雷帝〟という異名を持ち、剣技と呪文を組み合わせた必殺技を多数持っているぞ。

超弾道雷激剣!!

ヨシュア・ベラヒア

魔法と剣技の両方を身につけた戦士・侍たちをまとめる、若き侍大将。無数のかまいたちを刀身から発生させる阿修羅斬が彼の華麗な必殺技だ。

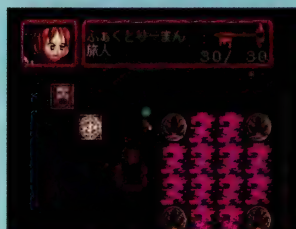
蝶舞阿修羅斬!!

DUNGEON ダンジョン

ハンパじゃない数のワナ

トラップ満載＋リアルタイム！　それが『ST』のダンジョンだ!!

絶妙な操作で、敵を、トラップをかいくぐれ!!

まずこの基本画面を見て気づくことは、トラップの数が実に多いことだろう。部屋と部屋とをつなぐ通路の周囲には、必ずと言っていいほどなにがしかのトラップが用意されている（マップ上に置いてあるパネルのように見える部分が、すべてトラップなのだ）。しかも、トラップだけでなく敵モンスターも、ウヨウヨと冒険者の到来を待ちかまえている。いちいち相手してたんじゃ、まず身がもたないぞ。

カエル

冒険者をカエルにしてしまうのではなく、実はこれ、✚キーの入力方向を上下左右それぞれ逆に「カエル」トラップ。上に進む場合は、下に入力しなければならないのだ。慣れるまでは、意外と難しいぞ。

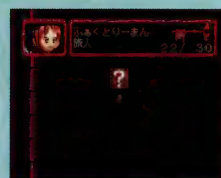
？？？

様々なトラップに手間どっている間にも、敵モンスターはようしゃなく冒険者に襲いかかる（写真の不気味なパネルの効果は、現時点では未公開）。トラップ＋リアルタイムという基本システムが生み出す独特の緊張感だ。

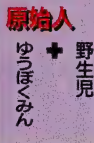
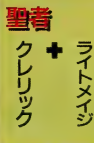
◀▼ダンジョンの１フロアはかなり広めに作られている。

▲ダンジョン内の住人たちとの会話も楽しみなところ。

他にも…

▲トラップをかいくぐる最も有効な手段は、ナナメ移動だ。

▲小さくなってしまった冒険者。敵を避けるには有効かも。

詳細は続報を待て待て待て

ダンジョン内の基本画面をチェック！

SPECTRAL スペクトラルタワー

新公開キャラクター 20体一挙公開!!

トラップや戦闘システムだけでなく、バリエーション豊かなキャラクターメイキングも、『スペクトラルタワー』の大きな魅力の1つ。今月もまた、20体のキャラクターが公開されたぞ。各キャラクターの組み合わせも同時に公開されたので、いろいろ想像してみてほしい。

キャラクター	組み合わせ
エルフレンジャー	ゆうぼくみん ✚ たびびと
村人	商人 ✚ たびびと
魔獣使い	野生児 ✚ たびびと
ネコ戦士	野生児 ✚ シーフ
原始人	野生児 ✚ ゆうぼくみん
夢の住人	ライトメイジ ✚ たびびと
ビショップ	ライトメイジ ✚ 商人
詩人	ライトメイジ ✚ 野生児
オーラファイター	ライトメイジ ✚ フリーファイター
聖者	ライトメイジ ✚ クレリック

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	アイディアファクトリー	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	9月予定		

BATTLE 戦闘システム

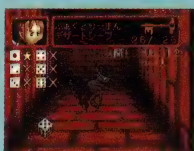
サイの目に賭けるのだ！

戦闘の基本はサイコロ勝負！　サイの目1つで勝敗を決するのだ!!

★のマーク

一撃で敵モンスターを倒してしまうクリティカル。目はたいていの場合、１つ。

●のマーク

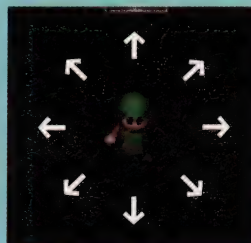
○マークの目を出すと冒険者の攻撃が成功する。レベル差がなければ出しやすい。

×のマーク

×マークは攻撃失敗。各フロアの最後に控えるボス戦では、絶対に避けたい。

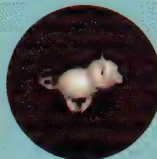
レベルアップ!!

戦闘システムと同時に、冒険者のレベルアップに関する情報も公開された。これがまた簡単で、クリティカルを出せば、その属性のモンスターに対するレベルが上がるのだ。つまり霊系のモンスターにクリティカルを出せば、冒険者の対霊レベルが上がるというわけ。攻撃力は、各属性ごとに設定されているのだ。

当たるかはずれるか！　サイコロバトルで勝負だ

『ＳＴ』のバトルは、とにかくサイコロが基本。冒険者のレベルに応じて攻撃成功率が決まり、目によってクリティカル、攻撃成功、攻撃失敗の３パターンが決定するのだ（必殺技に関しては現時点で未公開）。つまり、鬼系のモンスターに強い冒険者ならばクリティカルと攻撃成功になる目が多く、逆に弱い冒険者だとそれが少なくなって、攻撃失敗の目が増えるというわけだ。実にわかりやすい。

敵と接触したときの向きが重要になるぞ！

リアルタイムでダンジョン内を動き回る『ＳＴ』では、敵と接触したときの向きも重要な要素になる。正面から敵と接触した場合でないと、冒険者は後手に回ってしまうのだ。

ところでこのブタは？

◀冒険者の身に何が起こったのだろうか……？　このブタははたして??

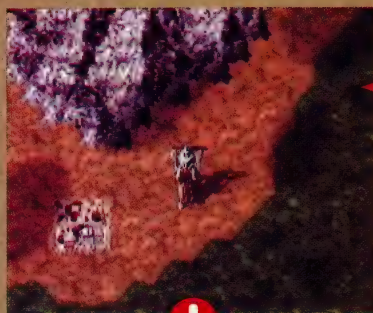
超個性派ソフトハウス、アイディアファクトリー（代表作『厄～友情談疑』）がお送りする、とってもオーソドックスな（ふう

TOWER

に見えるだけ?）ダンジョンRPG『スペクトラルタワー』！　今月は、基本ゲーム画面と、戦闘の基本システムに迫るぞ!!

職業	組み合わせ
おさる	野生児 ＋ 野生児
船長	フリーファイター ＋ 商人
アマゾネス	フリーファイター ＋ 野生児
戦士	フリーファイター ＋ フリーファイター
聖獣使い	クレリック ＋ ゆうぼくみん
賢者	ライトメイジ ＋ ライトメイジ
隠者	ダークメイジ ＋ たびびと
幻術師	ダークメイジ ＋ ゆうぼくみん
ギャンブラー	アイテムハンター ＋ たびびと
武器商人	アイテムハンター ＋ フリーファイター

聖刻(ワース)1092

独特の世界観が魅力の「聖刻(ワース)1092」シリーズ。その世界観を受け継ぎつつ、新たな冒険の幕を開くPS版RPG『操兵伝』が、ついに画面写真初公開だ!!

フィールド

フィールドでは操兵に乗って移動し、町に入ると操兵から下りて行動する。この対比で、世界の広大さが体感できるのだ。

ダンジョン

ダンジョン内にも操兵で突入することになるぞ。ということはこのダンジョン、かなり大きなものなんだろうね。

1 移動システム

壮大なアハーン大陸を駆けろ!!

中世ファンタジー風の世界観と、過去の失われし機械文明の遺産である巨大ロボット兵器「操兵」との微妙なマッチングが独特の雰囲気を作り出している「聖刻」の世界。『操兵伝』は、そんな世界が舞台になっているRPGだ。その独特の世界観は、左のフィールド画面を見てもらうだけでもわかってもらえるだろう。

また、フィールド画面では親しみやすい2D視点が採用されている。親しみやすい画面構成で存分に世界観を楽しむことができるようにという、開発スタッフの配慮がうれしいよね。

2種類のダンジョン!?

ダンジョンには、このようなスポット処理が施されるものもある。より緊張感あふれるダンジョン探索が楽しめるようになっているわけだ。通常のダンジョンとは、どのような違いがあるのだろうか?

中ボス「狩猟機」デザイン募集中!!

本誌先月号のNews Stationでも告知済みだが、この『操兵伝』に登場する中ボス操兵（種類は狩猟機だ）のデザインを、一般から公募している。しめ切りは6月30日の消印有効なので、今からでも十分間に合うぞ。採用されたあかつきには、もちろん操兵がゲーム中に登場し、エンディングのスタッフロールには、キミの名前を残すことまでできてしまうのだ。応募要項はいたって簡単。キミの考えた操兵のデザインをAB判（本誌のサイズ）以内の紙にスケッチし、能力的な特徴などの説明書きをそえて（なくても可）、〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館メディアワークス電撃PS編集部『操兵伝』中ボスデザインコンテストまで送付してくれればOK。発表は本誌誌上でも行うぞ。キミのデザインした操兵が「聖刻」の世界で実在するものとなるチャンスだ！　ドンドン応募してほしい。

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	ユタカ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	未定		

2 戦闘システム

操兵が迫力の戦闘を演出!!

『操兵伝』の戦闘には、対戦ACTのような「相手の攻撃を予測して、それに対応した攻撃方法を決定する」という概念が採用されている。そのために、かなりリアルタイムに近い感覚があり、戦闘の一つ一つが、ただの退屈な経験値稼ぎの作業ではなくなっているのだ。また、戦闘は操兵の持つ技を自在に組み合わせ、それを先行入力することによってまるで対戦ＡＣＴの連続技を組み合わせていくような感覚で行われる。とっさの判断で戦況が変化してしまう緊張感、敵の動きの先を読むといった駆け引きが楽しめるのだ。

2つのメーター

画面下に表示されている2つのメーター。このメーターが溜まっていけば、もしかすると対戦ACTの超必殺技のような、何か強力な技が使えるようになるのかもしれない。

八功盤

戦闘時のコマンド選択には、画面左上の「八功盤」とよばれる8角形のアイコンを利用する。「八功盤」には、好きな技をストックしておくことができるのだ。

2種類の攻撃!?

これも詳しいことはわかっていないが、写真を見てもらえばわかるように、普通に剣で攻撃することとは別に、オーラのようなものをまとって攻撃するという方法もあるらしい。いわゆる必殺技のようなものなのだろうか？　とすると、戦闘のバリエーションはかなり広がって、戦略性の高いものになりそうだぞ。

姿形、能力、聖刻石との関係など、操兵の特徴を活かした戦闘システムには期待大。八功盤のシステムにも注目だ。

操兵とは?

操兵とは、64個の「聖刻石」と呼ばれる石を埋め込んだ仮面をはめ込むことで作動する、古代の機械文明が残した遺産。目的別に、狩猟機、従兵機、呪操兵の3種類に分かれている。この操兵の所有機数でおおよその戦力の見当がつくくらい、戦争では重要な役割を果たす兵器なのだ。

聖刻石とは?

さまざまな力を内包する宝石、それが聖刻石だ。この組みあわせ次第で、操兵の能力を変化させることができる。操兵と同じく、現在の科学技術ではその成分など、詳細は解明されていない。また、聖刻の世界では、かなり高値で売買されている、貴重なものでもあるのだ。

白き操兵（狩猟機）
ヴァシュマール

世界を司る《八の聖刻》、最強の操兵

小説「聖刻1092」の主人公フェンが載っていたのがこの「白き操兵（リュード・ムレ・オーラ）」ヴァシュマール。聖都で眠りについていたのが盗み出され、まわり回ってフェンの手に託された。聖なる力を秘めた、最強の狩猟機のうちの１体なのだ。このゲーム中では、どのように登場し、そしてどのように主人公たちにかかわってくるのだろうか？

標準クリアタイム付! 超親切カタログだ

RPGカタログ

アクションRPGや3D・RPGなど、ゲームの内容によって種類が細分化されていて、ややこしいことこの上ないのがRPGというジャンル。今回のRPGカタログでは、全タイトルを単純にリストにまとめるだけでなく、その種類まできっちり分類してみたぞ。

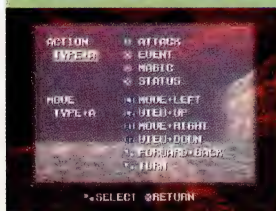
KING'S FIELD III
キングスフィールドIII

いよいよ発売まであと1カ月足らずと迫った『キングスフィールドⅢ』。これまでにも紹介してきた通り、『I』と『II』で高い評価を得ていたゲームシステムにはさらに磨きがかかり、画期的な新要素や新システムが追加されて、ゲーム性は格段に進歩している。前作で感じた不満も完全に解消されているのだ。

バッチリ遊びやすくなった『ＫＦⅢ』。「３Ｄ・ＲＰＧはどうも…」という人でも、安心して楽しめるぞ。

また、1作目から続いてきた〝ヴァータイト編〟の物語は、『Ⅲ』でついに完結する。前2作を遥かに上回るスケールで展開し、ヴァータイト編全体の謎が解明される『Ⅲ』のストーリーは、シリーズを通してプレイしている人には感慨深いものがあるはず。すべての謎が行きつくところを知り、壮大な物語の結末をその目と心で見届ける。それだけでも、十分にプレイする価値があるのだ。

ジャンル	RPG
メーカー	フロム・ソフトウェア
発売日	6月21日予定
価格	¥6,300
対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック）

▲毎回毎回、序盤の強敵として嫌がられるスケルトン。今回もまた序盤から登場(苦笑)。性悪度は一段と増している。

操作設定が可能になった!

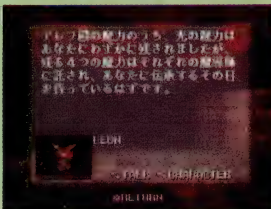
◀『Ⅲ』ではついに、キーコンフィグが可能になった。好みに応じて操作設定を変更しよう。初期設定は前作までのものだ。

冒険の拠点「宿屋」が登場

◀お金を払えばＨＰ・ＭＰを完全回復してくれる、新しい施設の〝宿屋〟。冒険の拠点として大いに活用できそうだ。

なんと武器も成長する!

◀今回は、特定の条件を満たすことで形を変えたり成長したりする武器・防具が登場する。その代表が写真の水晶の剣（エクセレクター）。

ヒントを再確認できる

◀一度聞いたヒントや情報は、コンフィグ画面でいつでも確認することができる。ボタン連打でセリフをとばしても大丈夫。

COMING SOON

近日発売予定のRPGの中から、注目度の高い2タイトルをピックアップ! 双方ともまったく異なる趣きを持つソフトだ。大作もいいけど、こういう「山椒は小粒で…」RPGも要チェックだぞ!!

王宮の秘宝 テンション

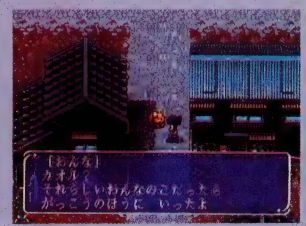
コミカルで可愛いキャラクターたちが、プレイするたびにマップが変わる千変万化のダンジョンを舞台に活躍するＲＰＧ。一見するとアクションＲＰＧなのだが、戦闘にはターン制が採用され、実際のゲーム内容はかなり戦略性の高いものになっているのだ。

ジャンル	RPG
メーカー	バップ
発売日	8月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

◀ダンジョン内には様々な罠や仕掛けが用意されている。注意して進まないと痛い目に。

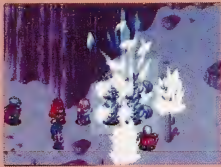
PAL［神犬伝説］

ゲームの演出にＳＦＸの鬼才・雨宮慶太を、イメージソングに人気声優の椎名へきるを起用した、超豪華スタッフで送る本格ＲＰＧ。物語の主人公である犬の〝パル〟と、その仲間（人間もいる）たちを中心に100時間にもおよぶ壮大なドラマが展開されるぞ。

ジャンル	RPG
メーカー	東北新社
発売日	未定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）

◀主人公は「犬」。人間とは違った視点からのストーリーが繰り広げられるのか?

期待の新作がいっぱいのRPGを一挙掲載!
RPGデータベース

未発売のものを含む計51タイトルのＰＳ・ＲＰＧを完全網羅！ ちなみにクリアタイムは標準的な目安です。

発売中

あ行

アークザラッド
ＳＣＥ／95年６月30日／¥5,800／SIM
MC=3B／CT=15時間

ウィザードリィⅦ ガーディアの宝珠
ＳＣＥ／95年10月13日／¥5,800／3D
MC=4B／CT=50時間

か行

KING'S FIELD
フロム・ソフトウェア／94年12月16日／¥6,300／3D
MC=5B／CT=30～35時間

◀ＰＳ初期に、オリジナルのＲＰＧとして、鮮烈なデビューを飾った『ＫＦ』。完全リアルタイム、シブイ雰囲気と、これまたシブイ難度が話題を呼んだ。

KING'S FIELDⅡ
フロム・ソフトウェア／95年7月21日／¥6,300／3D
MC=2B／CT=35～40時間

クライム・クラッカーズ
ＳＣＥ／94年12月３日／¥5,800／3D
MC=1B／CT=10時間

幻想水滸伝
コナミ／95年12月15日／¥6,800／2D
MC=3B／CT=40時間

◀ＲＰＧ不足が叫ばれていたＰＳに、コナミが放ったエンカウントＲＰＧ。仲間になる人物が108人いたり、ミニゲーム入っていたり、楽しみも多かった。

さ行

三國志英傑伝
光栄／96年3月29日／¥8,800／SIM
MC=2B／CT=30時間

SPACE GRIFFON VF－9
パンサーソフトウェア／95年1月27日／¥4,800／3D
MC=8B／CT=30時間

戦国サイバー 藤丸地獄変
ＳＣＥ／95年10月27日／¥5,800／SIM
MC=2B／CT=40時間

た行

太閤立志伝Ⅱ
光栄／96年２月23日／¥7,800／SIM
MC=3B／CT=30時間

第４次スーパーロボット大戦S
バンプレスト／96年１月26日／¥6,800／SIM
MC=3B／CT=40～50時間

ダンジョンクリエイター
ＥＡＶ／96年５月31日／¥6,800／ETC
MC=1～3B／CT=未定

東京ダンジョン
角川書店／95年12月22日／¥6,800／3D
MC=3B／CT=25時間

は行

パチパチサーガ
ＴＥＮ研究所／96年４月26日／¥5,800／ETC
MC=1B／CT=30～40時間

ビヨンド・ザ・ビヨンド～遥かなるカナーンへ～
ＳＣＥ／95年11月３日／¥5,800／2D
MC=3B／CT=40時間

ヴォルケンクラッツァー－審判の搭－
アスミック／96年３月１日／¥5,800／ETC
MC=1B／CT=約８時間

発売前

あ行

アウトライブZERO(仮)
サンソフト／発売日未定／価格未定／2D
MC=未定／CT=未定

アークザラッドⅡ
ＳＣＥ／夏予定／価格未定／SIM
MC=2B／CT=30時間

◀いよいよ発売日が近づいてきた『アークⅡ』。『Ⅱ』からはじめるという人への配慮もしっかり用意されているので、前作未経験者も安心してはじめてほしい。

悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～
コナミ／96年年内予定／価格未定／ACT
MC=未定／CT=未定

ARENA(仮)
ソフトバンク／発売日未定／価格未定／3D
MC=1～3B／CT=約13時間50分

アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～
ライトスタッフ／96年年内予定／価格未定／2D
MC=未定／CT=未定

RPGツクール(仮)
アスキー／発売日未定／価格未定／ETC
MC=未定／CT=未定

王宮の秘宝 テンション
バップ／96年８月予定／¥5,800（予価）／2D
MC=未定／CT=未定

か行

怪獣戦記
プロデュース／発売日未定／価格未定／2D
MC=未定／CT=未定

KING'S FIELDⅢ
フロム・ソフトウェア／96年6月予定／¥6,300（予価）／3D MC=1～3B／CT=50時間

クライムクラッカーズ2
ＳＣＥ／秋予定／価格未定／3D
MC=未定／CT=40時間

さ行

スペクトラルタワー
アイディアファクトリー／夏予定／¥5,800／2D
MC=未定／CT=未定

聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～
タカラ／夏予定／¥5,800／SIM
MC=未定／CT=未定

た行

黄昏のオード～ODE TO THE SUNSET ERA
トンキンハウス／96年７月予定／¥5,800／2D
MC=1B／CT=未定

ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～
コナミ／96年年内予定／価格未定／2D
MC=未定／CT=未定

伝説のオウガバトル
アートディンク／秋予定／価格未定／SIM
MC=未定／CT=未定

は行

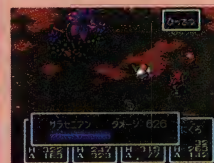
BASTARD!! －虚ろなる神々の器－(仮)
集英社・セタBASTARD!!製作委員会／秋予定／価格未定／2D MC=未定／CT=未定

ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～
コナミ／96年８月予定／¥5,800／SIM
MC=未定／CT=未定

PAL－神犬伝説－
東映ビデオ+東北新社/96年６月下旬予定/¥6,800（予価）/2D MC=未定／CT=未定

ファイナルファンタジーⅦ
スクウェア／96年12月予定／¥5,800／2D
MC=未定／CT=未定

ファーストクィーンⅣ
呉ソフトウェア工房／96年年内予定／価格未定／SIM MC=未定／CT=未定

フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～
やのまん／96年６月予定／価格未定／SIM
MC=未定／CT=未定

◀ＳＦＣ版発表当時は話題を呼んだ演出効果グラフィックが、はたしてＰＳになってどこまで強化されてくるのか？ 壮大な物語にも期待したい。

ブレスオブファイアⅢ
カプコン／発売日未定／価格未定／2D
MC=未定／CT=未定

ベルデセルバ戦記～翼の勲章～
ＳＣＥ／夏予定／価格未定／3D
MC=未定／CT=30時間

ポポロクロイス物語
ＳＣＥ／96年６月予定／¥5,800／2D
MC=1B／CT=40～50時間

ま行

ミッドランド～幻の王国～(仮)
未来ソフト／発売日未定／価格未定／2D
MC=未定／CT=未定

女神異聞録ペルソナ
アトラス／96年９月予定／価格未定／3D
MC=未定／CT=未定

ら行

ライアット スターズ
ヘクト／発売日未定／価格未定／???
MC=未定／CT=未定

ラグナキュール
ＳＭＥ／秋予定／価格未定／2D
MC=未定／CT=未定

わ行

ワイルドアームズ
ＳＣＥ／夏予定／価格未定／2D
MC=1B／CT=30時間

聖刻（ワース）1092 操兵伝
ユタカ／発売日未定／価格未定／2D
MC=未定／CT=未定

※表中のデータで、MCはメモリーカード、Ｂはブロック数、CTはクリアタイムを表しています。また、SIMはシミュレーションRPGを表しています。

惑星開戦

知力で武装したソルジャーたちへ。

5.31 FRI 発売予定
標準価格 ¥5,800円（税別）

エクストリーム・パワー
EXTREME POWER

撃つだけのシューティングゲームはもういらない。タクティカル・シューティングゲーム誕生。

精緻な3Dアクションで敵機動兵器を撃破する<戦闘モード>

作戦モードで"攻撃"のコマンドを選ぶと戦闘モードに入る。ロケットランチャー、スプレッドガンなど6種類の武器を駆使して、占領されたエリアを取り戻せ！

未知のテクノロジーが生み出した敵機動兵器たち

各ステージにはボスクラスの機動兵器が待ち受ける。一度交戦した敵は作戦モードで確認可能。すべての敵を破壊することができるか！？

戦略をコマンドとしてセットし自機に司令を下す<作戦モード>

作戦モードでは敵戦力、自機の状態を把握して戦略を立てる。敵機を撃破してポイントを稼ぐことにより、自機の性能をレベルアップできる。

画面は開発中のものです。

CS　Profire

販売元　セントラルシステムズ株式会社　〒460名古屋市中区栄二丁目4番18号（岡谷ビル）　お問合せ先　TEL 052-218-0021
開発元　株式会社プロファイア　〒460名古屋市中区栄二丁目5番13号（アイエスビル7F）　URL http://www.profire.co.jp/

プレイステーション初の3Dダンジョン RPGコンストラクションゲーム、ついに登場!!

キャラクター、モンスター、アイテム、
トラップ……。登場するモノすべてに、
自由に命を吹き込める！作る楽しさ、
遊ぶ楽しさ、をこの一枚で。
未だかつて見たことのない迷宮を、
君の手で作り出そう。

- アイテム、魔法、トラップ、ショップなど、使い方から名前まで自由に設定可能。
- 約60種類あるモンスターを選択可能。攻撃範囲、所持品、魔法や特殊攻撃など、すべてが思いのままに設定できる。また、オリジナルモンスターの作成が可能。
- 初めての人でもすぐに作って遊べる工夫がいっぱい!

★ダンジョンクリエイター初回プレス限定版のみの特典！

通常のゲームCDに加え、ダンジョンデータ集「メモリーバンクDISC」CD付き！！

協力編集部：ハイパープレイステーション編集部（ソニーマガジン社） ザ・プレイステーション編集部（ソフトバンク） 他PS各誌編集部

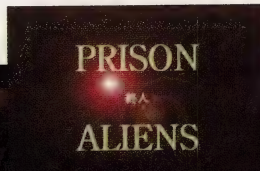
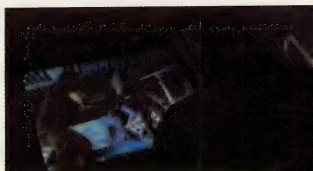
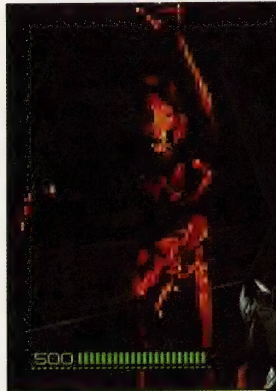
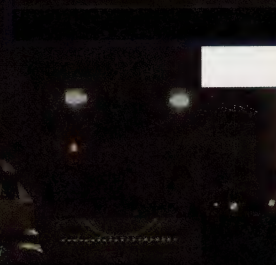
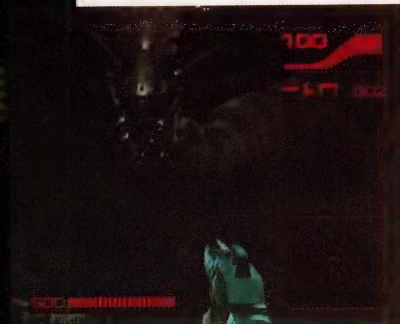
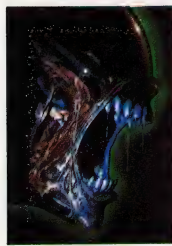
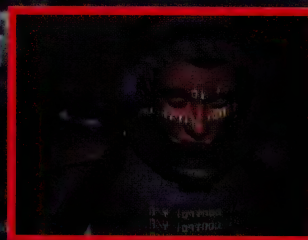
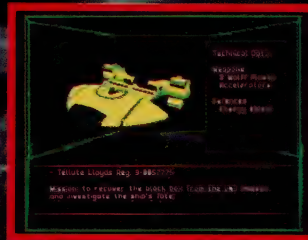
5月31日発売予定

初回プレス限定版 CD2枚組 価格：6,800円（税別）

通常版 価格：6,800円（税別） © 1996 鶴田道孝/Electoronic Arts.

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

■掲載の画面は開発中のものです。■ソフトの内容及び発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。■本広告に記載された社名および製品名は、各社の商標および登録商標です。

〒150東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑　商品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係TEL.03-5410-3100（受付時間11:00～17:00/月～金）

PlayStation
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。
PRISON
ALIENS
あのLV426惑星で見つけた
夥しい卵が現実の
悪夢となって蘇る。
警告
強酸性の体液を
まき散らしながら
湧きあがるエイリアンの群。
SECOND
COMING
警告
DEATH
SHIP
'96/5/31
ON SALE
PlayStation
5800yen
警告
絶叫の悲鳴が絶望の
溜息に変わっても、
選択肢は撃ちまくる以外にない
生か死かデスゲーム。
WEAPON
Pulse Rifle
Auto-Mapper
Flame Thrower
Shoulder Lamp
Smart Gun
Smart Gun Magazines
Shot Gun
URL:http://www.acclaim-jp.com
ALIEN™
エイリアントリロジー
TRILOGY
Acclaim
ACCLAIM JAPAN LTD.
9F,Chiyoda Bldg.,1-6-4 Yurakucho,Chiyoda-ku,Tokyo Japan 100 Tel.03-3501-7228
"PS"マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
Alien, Aliens, Alien 3, TM & © 1979, 1986, 1992, 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. Developed by Probe Entertainment Limited. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1996 Acclaim Entertainment Inc. All Rights Reserved.

闇に潜む未知の恐怖が人類に警告する!!

近日発売予定!

CREATURE SHOCK™

クリーチャーショック

(株)勁文社より
攻略本発売決定!!
A5 ¥980(予価)

A.D.2123……

西暦2123年、人工密度は飽和し、
生態系は秩序を失い、人類は壊滅の期を迎えていた……

壮大な世界観、複雑なダンジョン、
コンピューターグラフィックで描かれたリアルなビジュアル。
新ジャンル、3Dアドベンチャーシューティングが
さらにパワーアップして、プレイステーションで登場!!

データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17
TEL.03-3220-8031

教えたい！　素晴らしいあのゲーム！　貴方が、まだ知らない超イカス情報！　知っているのです。教えられるのです。じっくり読んでみて下さい。
★今号のタイトル★
卒業～クロスワールド
ノエル
天地無用！　登校無用
ルプ☆さらだ
ストーンウォーカーズ
新フォーチュン・クエスト
超♥教師カタログ
Gの超♥教師
イラスト／さいとうつかさ

卒業～クロスワールド

空を飛ぶという壮大な夢を追い求め、女の子とともに青春のひとときを楽しもう!!

清く正しい(でもちょっとドキドキの)夏休みが始まる!!

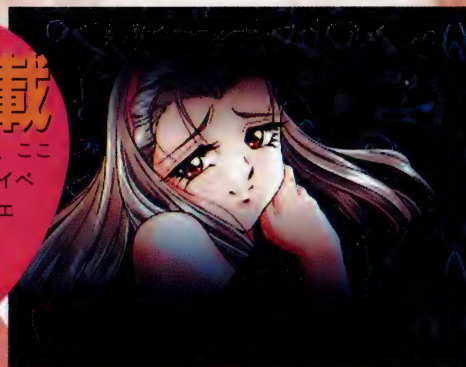
『卒業』シリーズでおなじみの10人の女の子と、オリジナルの２人の女の子。合計12人の女の子と、空を飛ぶという夢に向かって挑む恋愛ＡＶＧ『卒業～クロスワールド』。今月はドキドキのイベントグラフィックと、オリジナルキャラの詳しい設定、攻略マップを紹介するぞ。

▲お風呂から出てきた西川。こんなときもあわてず騒がない。

▼プールサイドでドッキリ。水着を着てないの？

▼中本とのドキドキのひととき。このあと２人はどうなってしまうのだろうか!?

見どころ満載

登場する女の子たちと仲よくなると、ここで紹介しているちょっとドキドキなイベントが起こるのだ。どんなシチュエーションかはまだまだ内緒だけど、ひとまず彼女たちの魅力を再確認しておこう。

◀悩ましげな安田。はたしてこの場面はいったい!? ……オチがちょっとガッカリだ。

▶ディスコでの一コマ。それにしても、いつもこんなカッコで踊っているのだろうか？

少女の身に、いったい何が起こったのか!?

卒業～クロスワールド

ジャンル	AVG	価格	¥6,800
メーカー	イースリースタッフ	対応周辺機器	メモリーカード(１ブロック)
発売日	６月14日予定		

ゲームを進める上での
大切なパラメータ

好感度って何!?

このゲームでは、目に見える形でパラメータは表示されていない。だが、ゲームの進め方によって変化していくパラメータは、しっかり存在しているのだ。それが〝好感度〟で、文字通り女の子がどれだけ主人公に対して好意を持っているのかを表している。最終的な目的、空を飛ぶという夢を実現するためには、彼女たちの協力が必要となるから、好感度を高めることは、ストーリーを進めていくためにも非常に重要なポイントなのだ。

▲ゲーム開始時に出される3つの質問。これに応えた内容でヒロインが決定するのだ。

▼ヒロインは、最初から他の女の子よりも好感度が高めに設定されているぞ。

Point 1 好感度はどうすればアップするのか？

とにかく女の子にたくさん会って話をすること、それが重要だ

基本的には、女の子に会って話をすれば、好感度がアップするようになっているぞ。ただし、〝話す〟以外のコマンドでアップする場合もあるので、女の子に会ったら一通りコマンドを試してみた方がいいぞ。

▲話すだけではなく、見たり調べたりすることで好感度が上がることもある。

◀ちなみに、同じ会話は何度繰り返しても好感度アップにはつながらないぞ。

Point 2 各イベントと好感度の関係は？

どれだけ好意を持たれているかのバロメーターがイベントだ

基本的に、好感度が一定値に達している場合、決められた時間に決められた場所に行くことでイベントが発生する。逆にいえば好感度が一定値に達していなければ、たとえ条件が合っていても発生しない場合が多いのだ。……どれだけ好感度が重要なパラメータかわかってもらえたかな？

▲好感度、時間、場所の条件が合えばイベントが発生する。

▼それぞれの女の子らしいイベントがいくつも用意されている。

Point 3 好感度によってはエンディングも…？

このゲームはマルチエンディングということはやっぱり……!?

▶いったい、どんなエンディングが待っているのか楽しみだね。

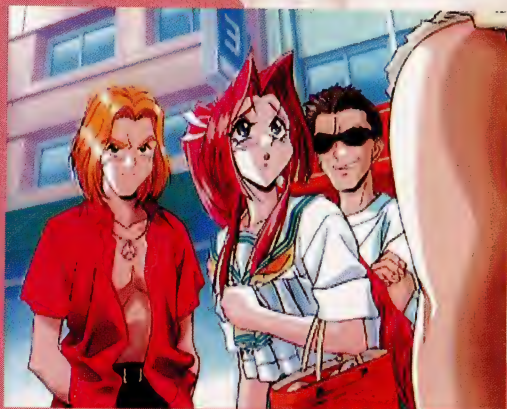
このゲームに登場する女の子は12人。単純に計算しても12通りのエンディングがあるわけだが、さらに1人のキャラに対して、何通りかのエンディングが用意されているらしい。そして、どうやら好感度によってエンディングは変化していくらしいのだ。キミはすべてのエンディングを見れるかな？

それじゃ、ヒロイン以外の女の子はどうなるの？

ヒロインとなった女の子は、最初から他の女の子よりも好感度が高めになっているだけ。つまり、その差を埋めることさえできれば、ヒロイン同様、狙っていくことは十分できるのだ。もちろん、イベントだってちゃ〜んと用意されているから安心していいぞ。

▲1つでも多くのイベントを見るために、がんばってプレイしよう。

『卒業』キャラに勝るとも劣らない、強烈な

強烈な個性でファンを圧倒し続ける『卒業』シリーズの女の子たち。そんな彼女たちに張り合えるだけの個性を持たなくては、『卒業』というタイトルを冠するゲームではやっていけないといってもいいすぎではないだろう。だが、この2人に関していえば、そんな心配はまったくナシ！　横山と西川は、これまでの『卒業』キャラを上回るほどの個性と魅力で、プレイヤーを魅了してくれるのだ。ここでは、そんな2人のプロフィールとゲーム中のイベントシーンを見ながら、彼女たちの魅力を紹介しよう。今まで見えなかった意外な面が見えてくるかもしれないぞ。

▶早朝の境内で主人公に出会ってしまった横山。どうやら少し照れている様子で……。なんかドキドキしちゃうね。

◀ガラの悪い男たちにからまれる横山。一見ピンチ！　なんだけど、この後驚くべきことに。

早朝の境内で何を思う…？

▶楽しそうに晩御飯のお買い物。今夜のおかずはなんでしょう？

あ、あの…
すみません
ごめんなさい…
ほんとにごめんなさい

横山めぐみ

年齢	：17歳（清華女子高等学校3年A組）
身長	：168センチメートル
体重	：53キログラム
血液型	：O型
3サイズ	：B89　W59　H86
誕生日	：11月17日生まれの蠍座
趣味	：茶道、華道、日本舞踊、ピアノ（プロ並）、映画鑑賞（アクション映画）
特技	：料理（腕は天下一品）、なぎなたと合気道（達人級の腕前だが、本人は決して望んでいなかった）
好きなもの	：映画（アクション系）、音楽（クラシック）
嫌いなもの	：長ネギ、らっきょ、朝早く起きること
好みのタイプ	：強い人、どんなことがあってもあきらめない人
家族構成	：父　横山誠一郎（世界的な指揮者。すでに死去）
	母　横山美鈴（世界的なピアニスト。すでに死去）
	祖父　横山貞兼（各種古武術の達人。超絶頑固な神主）
	弟　横山？（その存在以外、すべてが謎）

横山めぐみはこんな子だ

どちらかというと自分は一歩引いて、常に相手を立てるような発言が目立つ横山。今時珍しい、おしとやかな大和撫子だ。ただし、合気道となぎなたの腕はかなりのもの。

人は、どうして群れたがるのだろう…
1人でいる方が、ずっと気楽に生きていける

西川　真樹

年齢	：18歳（清華女子高等学校３年Ａ組）
身長	：162センチメートル
体重	：49キログラム
血液型	：Ｂ型
３サイズ	：Ｂ80　W55　H84
誕生日	：４月15日生まれの牡羊座
趣味	：ハーモニカ
特技	：自動車運転（国際Ａ級ライセンス取得）、ピアノ、歌（ジャズソング系）、英語とドイツ語をしゃべれる
好きなもの	：自動車（オンロードなら車種問わず）、孤独、星空、洋楽（ジャズ系）
嫌いなもの	：たくあん（他の漬け物は平気）、つるむのが好きなヤツ、ポリシーのないヤツ、怖い話
好みのタイプ	：口先でなく行動で示すタイプ、包容力のある人
家族構成	：父　西川幸三郎（化学者） 母　西川鈴乃（文化人類学者） 祖父　西川断鉄（科学者）

西川真樹はこんな子だ

人と一定の距離を保ち、めったに心を開かない孤高の女の子。だが、一度心を許した相手には、明るく接する一面もある。要はわずらわしい人間関係が嫌いなだけなのだ。

▲彼女の愛車、トランザムでドライブ。彼女も真剣に夢を追っている女の子なのだ。

▶彼女は自宅にプラネタリウムまで持っている！　満天の星の下、彼女は語る。「どうして星は輝くんだと思う？」

さっぱりした性格が彼女の魅力！

◀彼女の部屋はＦ１関係のものでいっぱい。女の子らしさのかけらもないが、かえってそれが西川らしいね。

個性を持つ2人のオリジナルキャラを紹介!!

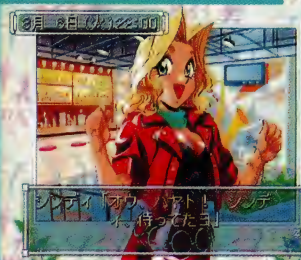
ちょっとお得!!

横浜市中区の〝女の子に

ゲームの舞台となる横浜市中区には、８つのエリアがある。主人公は、この街を歩いて女の子たちと出会い、ストーリーを進めていくことになるぞ。ちなみにそれぞれの女の子は、一定のスケジュールに従って毎日を過ごしている。基本的によく現れるところは決まっているので、狙った女の子とお近づきになるため、このページを役立てて欲しい。

山ノ下町

このエリアで行ける場所	よく現れる女の子
Think1215	シンディ
中華街	高城、犬塚

横浜を語るうえで忘れてはならない中華街があるのがココ。未成年でも入店可能なディスコ「Think1215」もあり、若者の注目スポットとなっている。中華街には豪勢な食事を求める高城や志村、雑踏を好む犬塚が、ディスコにはシンディがよく通っているようだぞ。

▲おいしい食事を求めてさまよう志村。たかられない内に逃げるが勝ち!?

◀シンディがほぼ毎晩通っているディスコ。夜遊びが好きなのだ。

横浜

本牧

ここには「埠頭」や「サーキット場」など、走り屋の集うスポットの他、湾岸埋め立て地におなじみの「倉庫」などが立ち並んでいる。走ることがなにより大好きな新井や西川がよく訪れているようだ。

▶ここに来るとよく西川がいる。自分では走らないんだけど。

このエリアで行ける場所	よく現れる女の子
倉庫	——
埠頭	——
サーキット場	新井、西川

桜町

「病院」や「図書館」などの他、おしゃれな「ショッピングモール」のある桜町。「病院」、「図書館」では中本の姿をよく見ることができる。「ショッピングモール」はシンディや安田のお気に入りスポットだ。

◀パソコンの好きな安田も、ここにはよく訪れるのだ。

このエリアで行ける場所	よく現れる女の子
ショッピングモール	シンディ
司馬クリニック	中本
図書館	中本

栄町

ここには、新井の実家「新井モータース」の他に、繁華街の「黄金横町」や「ブルース横町」、ジャズ喫茶の「ブルーレーベル」がある。「ブルーレーベル」は西川のお気に入りの場所。また、繁華街では夜遅くに中本の姿を見かけることができるぞ。もちろん「新井モータース」に行けば、新井に会える彼女の家なんだから当然だよね。

このエリアで行ける場所	よく現れる女の子
新井モータース	新井
ブルース横町	——
黄金横町	志村
ブルーレーベル	西川

▲夜の黄金横町で中本発見。いったいなぜ、そしてどこへ？

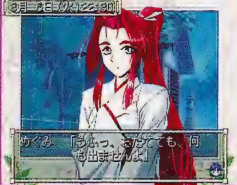
▼新井モータースは新井の家。もちろんここには新井がいるぞ。

出会えるスポット"を紹介!!

市中区

山ノ手町

◀フレンチレストラン桜亭は谷の家。こんなかわいい子がいるんじゃ、通っちゃうよね。男の悲しい性。

▶五月雨神社は横山の家だ。ここでは巫女姿の横山を見ることができるぞ。

このエリアで行ける場所	よく現れる女の子
桜亭	谷
五月雨神社	横山
西川真樹邸	西川
高級住宅街	安田
安田舞奈邸	安田
黄昏刻	安田

横浜の高台に位置する高級住宅街、山ノ手町。ここにあるスポットは、さすがにどれもシックな雰囲気を楽しませてくれるぞ。フレンチレストランの「桜亭」は谷の家だし、他にも西川、安田、高城に横山と、ここに住んでいる女の子が非常に多いのも特徴だ。朝か夕方にこの町に来れば、高城と西川を除く3人には、かなり高い確率で会うことができるぞ。

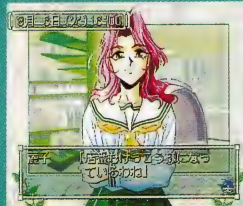
本元町

◀本元町駅前では、登下校中の石橋に会うことがある。普段会う機会も少ないことだし、ここで話をしよう。

▶大塚は小丸坂でバイトをしている。夕暮れ時に来れば、高い確率で会うことができるぞ。

このエリアで行ける場所	よく現れる女の子
清華女子高校	石橋
シネマロージュ	——
本元町駅	石橋
ジュラシックパーラー	志村
スポーツグラフィックス	——
小丸坂	大塚、谷

横浜の文化の中心地、本元町。「清華女子高」があるのもここだし、屋台村の「小丸坂」やフルーツパーラーの「ジュラシックパーラー」などもあり、女の子がもっともよく訪れる町といってもいいだろう。基本的にこの町ではいろいろな女の子に会うことができるが、中でも清華女子高生徒会副会長の石橋や万年食欲女子高生の志村に、よく会えるぞ。

新元町

横浜のベッドタウンとして栄えてきた新元町。ここには主人公の活動の基点となる「フィールドスケイプ」や加藤の家であるソバ屋の「長寿庵」、「商店街」などがある。「商店街」には横山や谷が定期的に訪れているぞ。また、たまには自分の部屋に帰ってみるといいことがあるかも？

◀フィールドスケイプは数少ない高城の出現場所。会えたときにはじっくり話をしたいね。

このエリアで行ける場所	よく現れる女の子
長寿庵	加藤
新元町商店街	横山、谷
フィールドスケイプ	高城

ベイブリッジ

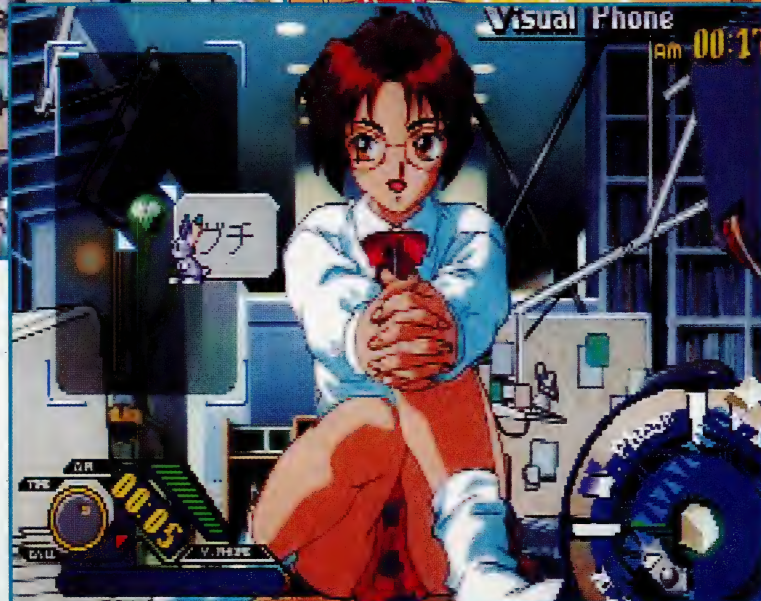
夜ともなれば、ライトアップされた姿がロマンチックに映えるベイブリッジ。ここでは、早朝に新井、夜中に西川の姿をよく見かけることができる。

このエリアで行ける場所	よく現れる女の子
ベイブリッジ	新井、西川

ビデオフォンによる会話を通じて、3人の女子高生とのコミュニケーションを楽しむ『NOëL』。以前に紹介した清水代歩に続いて、今回はメガネが印象的な岡野由香との会話の様子を紹介しよう!

kano yuka

メガネ美少女、岡野由香との会話を体験!!

実際のゲームでは、清水代歩から情報を入手することで岡野由香にアクセス可能になるとのことだが、今回入手したサンプル版では、いきなり彼女と会話を開始することができた。そこでさっそく彼女にアクセスすると、いきなり「私はキミのグチにつきあってるほど暇じゃない!」なんて言われてビックリ。でも、「ゴメン……代歩とまちがえちゃった」という返事で納得。気を取り直して、会話にチャレンジ!

NOëL
ノエル

ジャンル	ETC	価格	¥6,800
メーカー	パイオニアLDC	対応周辺機器	メモリーカード(15ブロック)
発売日	夏予定		マウス

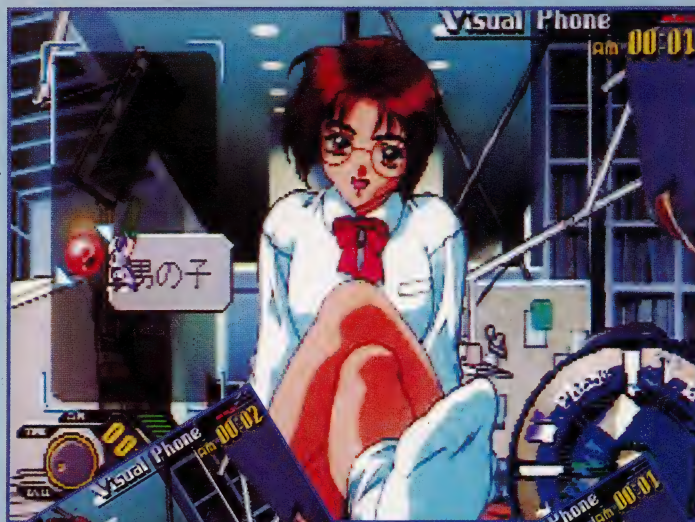
  ※画面は開発中のものです。

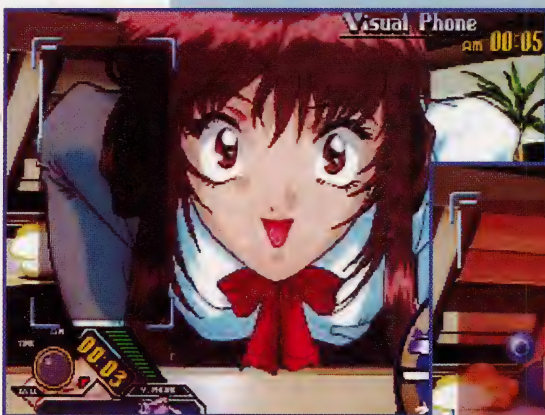
okano yuka

ビデオフォン（ＶＰ）の前で話す岡野由香は、口調も男の子みたいな感じだし、会話の話題もコンピュータや機械についての内容がほとんど。それもそのはず、キミのＩＤを調べて代歩に教えたのは、この由香なのだ。画面の左下に見えるのは由香愛用のコンピュータで、会話の最中にもときどき、彼女がコンピュータを操作する光景を見ることができるぞ。

彼女自身も言うとおり、代歩とはまるで正反対の性格をしている由香だけど、２人は中学校以来の親友だ。アクセスしてきたキミを代歩とまちがえたことからも、代歩とはいつもVPで長電話している様子が感じられる。

このように、彼女はまだ恋愛未満といった雰囲気の女の子。けれども、以前紹介したオープニング映像でのメガネを外した由香の姿を見ている人なら、彼女の隠れた魅力を知っているはず。彼女のハートをキャッチできるかどうかは、キミの努力次第だ！

▶床に腰を下ろしたまま、ＶＰでの会話に応じる由香。いかにもお友だち感覚の、気楽な雰囲気だ。

▲会話の内容は、あまり女の子っぽくない話題が多い。

▲会話中のリアクションは、多岐に渡っている。

▲いきなりカメラの前に身を乗り出す代歩には、けっこう驚かされる。

▲わざわざ電話してきただけあって、代歩はキミに興味があるようだ。

kaho shimizu

このゲームがスタートすると、まず最初にキミのところに、１人の女の子がＶＰでアクセスしてくる。その相手が、この清水代歩。由香に調べてもらったキミのＩＤ番号を使って、わざわざ彼女のほうから夏の海辺で出会ったキミに連絡をくれたのだ。このことからもわかるとおり、どうやら彼女はキミに対して、並々ならぬ興味を持っているようだ。

しかし親友である由香の話によると、代歩は少々、移り気なところがあるようだ。キミに対する興味を上手にリードして、いい関係に持って行くことができるのか、それともキミに対する興味を失ってあっさり見限られるのかは、キミの会話運びにかかっているぞ！

emi sanokura

代歩、由香に続いて『NOëL』に登場する３人目の女の子は、佐野倉恵壬だ。彼女はあまり積極的なタイプではないだけに、まずアクセスできるようになるまでが大変なのかも!?今回紹介している彼女の写真は、ビジュアルメールの映像に収録された彼女の姿だけど、次回の記事では恵壬との会話の様子をみんなに伝えることができるはず。いったい彼女がどんなふうにしてビデオフォンの前に登場するのか、大いに期待していてほしい!!

▼はたして、恵壬との会話はどんな感じになるのだろうか？

先進的なシステムにも注目!

『NOëL』では、プレイステーション本体を近未来のネットワーク端末に見立てている。ウサギ形のカーソルを操作するこの端末には、会話以外にも豊富な機能が用意されている!!

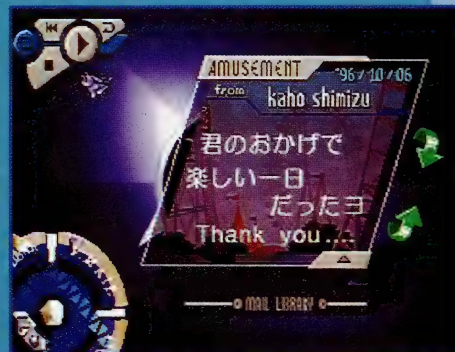
VIDEO PHONE

ゲーム中、最も多く使用することになるのがこのＶＰ。遠く離れた場所に住む３人の女子高生と、リアルタイムに会話することができるのだ。といっても、ＶＰの通話時間はテレカの度数に似た〝アカウント〟によって制限されている。また、相手の様子は映像と音声によってキミに伝えられるが、キミの意思を相手の女の子に伝えるためには、〝会話ボール〟と呼ばれるアイコンを操作する必要がある。不要な会話ボールを消去する際には、なんとウサギ形をしたカーソルが、会話ボールを食べてしまうのだ！

▲ＶＰでアクセスするには、相手のＩＤを知る必要がある。

会話ボールを食べちゃった!?

VISUAL MAIL

ＶＰでの会話を通じて彼女たち３人と親しくなると、ある日突然、彼女たちから動画映像が送信されてくることがある。それが、ビジュアルメールだ。これは学校や休日での彼女たちの日常生活を記録したもので、題材に応じていくつか種類があるとのこと。ビジュアルメールが送られてくるのはつまり、彼女たちがそれだけキミに好意を持っているということだ。これってひょっとして、キミへのラブレターみたいなものなのだろうか？

▲送信されてきたビジュアルメールは、いつでも自由に見ることができる。

◀ＶＰを使った会話の際には見られない、３人の意外な表情が見られるかも!?

COMP

このモードは、いわゆるシステム部分にあたる。現在のところ詳細は不明だが、画面を見る限りでは音声のボリューム調節などが実行できるようだ。ちなみにこのゲームでは、最新の状態が自動的にメモリーカードへとセーブされていく。そのため、プレイヤーに不利な状況になったからといって過去のデータをロードしてやり直す、なんてことは不可能になっている。

◀コンフィグ画面にも関わらず、グラフィックは凝ったものになっている。

AGENT MIGRATION

ビデオフォンと並んで『NOëL』の未来性を感じさせてくれるのが、この〝エージェントシステム〟だ。これはいわゆるパソコン通信に当たるものだが、先進的なのはその操作方法だ。プレイヤーはまず、画面左上の立方体の中からアイコンをいくつか選んでプログラミングを行う。その後、画面右下に並んでいるウサギの姿をした〝エージェント〟を選択する。すると、エージェントは先に決定したプログラムに従ってネットワーク内をサーチし、必要な情報を収集して戻ってくるのだ。ここで収集した情報は、ＶＰでの会話に役立つかも!?

▲もちろん、このネットはあくまで擬似的なものだが、十分にリアリティが感じられるものになりそうだ。

DPS presents

Welcome to [NOëL] Home Page "NOT DiGITAL"

キミのレターが3人のハートを直撃!

代歩：1カ月ぶりのご無沙汰で一す。私たち3人が担当する、読者コーナーが始まりまーす!!
由香：ほら、今月もたくさんのお手紙が編集部に届いてるよ。
恵壬：じゃぁ、さっそく紹介するわね。まず最初は、高知県のナイトメアさんのお手紙です。
「突然ですが、聞いてやってください。友人が『アニメ美人』を買ったんです。そんでもって見せてもらったんですが、その中に『NOëL』のデータが入ってたんです。それで思わず私も買っちゃいましたが……じつは私、WinもMacも持ってないんですよ」
代歩：あらら、せっかく買ってくれたのに、残念だなぁ。
由香：今はまだ私たち3人の声が聞けるのは、このCD-ROMだけなのにねぇ。早くあなたと、お話がしてみたいな！
代歩：じゃぁ次は、群馬県のあっくんからのお手紙です。
「このコーナーはありがたいです。ゲームの中でしか話せないと思っていたのに、こうして手紙を読んでいただけるとは！個人的な好みでは、恵壬さんですね。ニコッと笑いかけられたら、もうクラクラ〜ッとなってしまうでしょう」
恵壬：そう言ってもらえると、私もうれしいです。これからも応援してください。
由香：私たちとお話したい人は、ジャンジャンお手紙をくださいね！

▶埼玉県 大類敦さん：私、ここまでミーハーじゃないよ。でも、ありがとう！

▶岩手県 ハッピーさん：由香のイラストも多く届いてます。うれしいな！

▲群馬県一条つくもさん：水着姿の私は、ドコを見てるの？

▶大阪府 柏田秀紀さん：ハガキの裏に描いてあった由香と恵壬も素敵でしたよ！

▶千葉県ひげ部部員さん：楽しみに待っててね。

あて先は

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 株式会社メディアワークス 電撃プレイステーション編集部「ノエル」係まで。お便りの内容はイラスト・文章など、なんでもOKです!!

『NOëL』グッズに注目

右の写真は、『NOëL』初回出荷分に封入される特製シングルCDを収納するジャケットで、ゲームを予約した人に抽選で当たる『NOëL』特製グッズの1つです。また右端で紹介しているのもグッズの1つで、特製のポストカードなんです。今回、パイオニアLDCさんのご好意により、このコーナーに投稿してくれた人全員の中から抽選で、このポストカードをプレゼントすることが決定！読者のみなさんの、心のこもったお便りをお待ちしています。

超速報！これが『登校無用』のゲーム画面だ!!

OPはPS版オリジナル!!

やはり、かねてからのうわさどおり、『登校無用』のオープニングは、完全オリジナルの描き下ろしであることが判明！　しかも、テーマソングを砂沙美役でおなじみの人気声優、横山智佐さんが歌っているのだ。ダブルでうれしいニュースだね。

天地無用！ 登校無用

編集部では、『天地無用！　登校無用』のPS版のゲーム画面を、他誌に先駆けて入手することに成功！　本誌読者のみなさんにだけ、ひと足早くお見せしちゃうぞ。完全描き下ろしのオープニングや、ゲーム中のいろんなシーン、そして、ついにお披露目とあいなった、新キャラ3人娘「衣薔羅（いばら）」「紗夏姫（さかき）」「綺野狐（きのこ）」のゲーム中のビジュアルも初公開だ。これからも、『登校無用』の情報は、入手次第どんどんお知らせしていくので、期待して待つべし！

天地無用!
登校無用

ジャンル	デジタルアニメーション	価格	¥6,800
メーカー	エクシングエンタテイメント	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	夏予定		

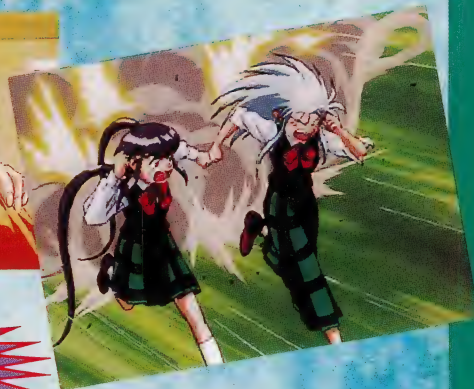
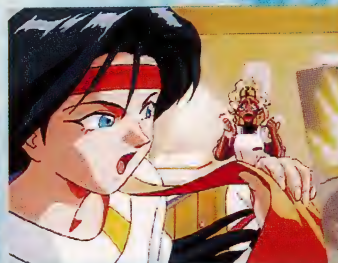
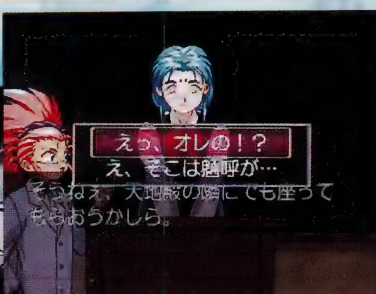
　※画面は開発中のものです。

新キャラ3人娘、見参!!

バウンティハンターである衣蓄羅、紗夏姫、綺野狐の３人が地球に来るとしたら、その標的は魎呼以外にはないだろう。彼女たちと魎呼、そして天地たちは、どのような物語を展開するのだろうか!?

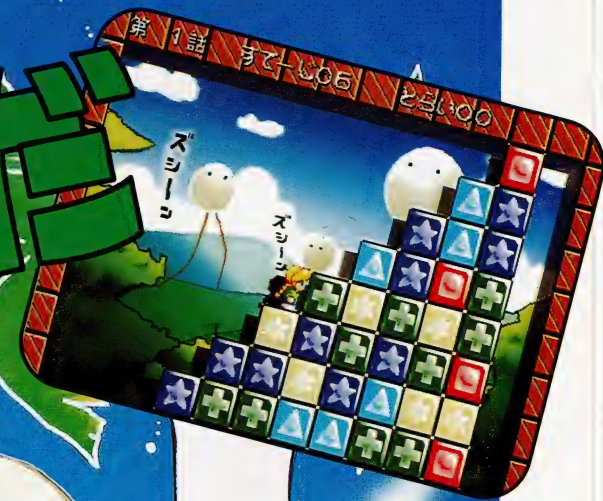
▶けっこう出番の多い新キャラ３人組。彼女たちの声を担当する３人の新人声優にも、要注目だ。

登場キャラクター全員の画面写真をドドーンと公開!!

というわけで、これが待ちに待った『登校無用』のゲーム画面だ！　これまでお見せしたビジュアルにはほとんど登場していなかった、砂沙美、美星、清音の姿も増え、それぞれのキャラのファンもひと安心というところだろう。もちろん、魎呼や阿重霞たちもかなりの活躍を見せてくれるはず。さらに、新キャラ３人娘のゲーム中の画面も初お目見えし、いよいよ役者はそろったという感じだね。

▲▼ゲーム中のキャラのセリフには、すべて声優が声を当てている。各キャラとも、とにかくよくしゃべるのだ。

◀▲システムの詳しい点はまだ明らかではないが、これらの画面で予想すると、ＰＳ版『３×３ＥＹＥＳ』と同様のシステムになるのではないだろうか。

るぷぷキューブ ルプ☆さらだ

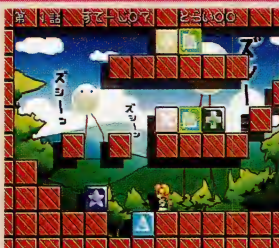
おまたせ♥ 最新情報だよ

声優陣やヴォーカルが決定し、完成まで秒読み段階に迫ってきた期待のパズルゲーム『ルプ☆さらだ』。今回はゲームの最新画面や、キャスティング陣まで、最新情報満載でお届けしちゃうぞ!!

▲全10話のストーリーが、楽しめるパズルモード。難問も多いので、やりごたえ十分!

▼2P対戦モードで登場する透明キューブは、隣接しているキューブを消さないと消えないのだ。

▲アクションモードでは、降ってくるキューブを3個以上合わせてジャンジャン消そう。

ゲームはワクワクのパズルゲーム

このパズルゲームの基本は、同色同種類のキューブを3つ以上くっけて消していくこと。ゲームはパズルモード、アクションモード、2P対戦モードと、全部で3種類も用意されていて、やりごたえ十分！　特に熱い戦いが期待される2P対戦モードは、多数のキューブを一気に消したり連鎖したりすると、対戦相手に透明キューブ（妨害キューブ）を多数送ることになり、戦いがグッと有利になるシステムなのだ。

▲パズルモードは、豊富に用意されているぞ。キミはこの問題解ける？

▼ゲームの前後に入る全10話のショートストーリーも楽しいものばかり。

アクションも多彩

◀ゲーム中のサラダのアクションは、超かわいい♥　また同時にかけ声もかわいいので必聴モンだぞ。

お話の中心はもちろんこの2人

サラダ サラダは、ちょっとしたことにもすぐに疑問を感じる好奇心旺盛な5歳の女の子。おじさんの作り話の世界では主人公役を演じ、いろいろな姿に扮する。もちろんゲーム中ではマイキャラとなってところせましと動きまわったり、ジャンプしたりして、キューブを動かしまくるぞ。1つ1つのかわいいアクションに期待していてね♥

おじさん サラダのお父さんのお兄さんにあたる伯父さんは、大のお話し好き。いつもサラダの素朴な疑問をちゃんと聞いてくれて、それについての答えを出してくれるやさしさをもっている。しかし、それらのお話しは、どれも楽しいウソの作り話。そんなお話しが「ルプ☆さらだ」の不思議な世界を作っているのだ。

パパ **ママ** パパとママは、おじさんのウソのお話のおかげで、サラダにふりまわされっぱなし。でも、サラダの素朴な質問につき合ってくれるおじさんを、けして悪い人とは思っていないハズ……。

豪華声優キャスト陣も決定♥

鈴木砂織さん

塩沢兼人さん

島田敏さん&
川浪葉子さん

去る4月26日、作者である竹本泉氏の見守るなかで、アフレコが無事終了した。サラダ役の鈴木さんは、パズルゲームが好きらしく、音声とゲームが一致するのが楽しみとのこと。おじさん役の塩沢さんは、ほのぼのとした役柄を壊さず、特徴の丁寧すぎるしゃべりになるように注意したと照れ笑い。パパ役の島田さんは、ほんのりとした世界の中で、違和感なく演じなくちゃと思ったそうです。また、ママ役の川浪さんは、1人だけ浮かないように注意しましたと、色っぽい大人の声で苦笑い。インタビュー終了後にスナップ撮影時には、塩沢さん、島田さん、川浪さん、全員がサラダ役の鈴木さんの声マネをするなど、終始笑いがたえない収録風景でした。

▲明るいメンバーが勢ぞろいした『ルプ☆さらだ』の声優陣。全員、竹本氏のキャラを見事に演じていたぞ。

全10曲のヴォーカルソングの収録も終了!

この『ルプ☆さらだ』には、なんと全部で10曲ものオリジナルソングが収録されているのだ。歌詞は竹本氏みずから手掛けただけあって、どれもかわいいものばかり。その詩を歌うのは、サラダ役の鈴木砂織さんに加え、平松晶子さんと、三井ゆきこさんの豪華3人。その収録は、なんと2日間に分けて行われたぞ。パズルと歌がミックスされた新感覚ゲームになりそう。

うぅ

▼平松晶子さんは、これを機会にPSを買っちゃうかもと笑っていました。

▲鈴木砂織さんは、5歳のかわいらしさを出すのに重点を置いたそうです。

るぷぷキューブ ルプ☆さらだ

ジャンル	PZG	価格	¥4,800
メーカー	データム・ポリスター	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	7月予定		

美麗グラフィックが織りなす

STONE WALKERS

太陽信仰や階段状ピラミッドなどで有名なマヤ遺跡。そんな神秘的な「マヤ文明」をテーマにしたコマンドタイプのAVGが登場だ。サスペンスタッチの本格的なストーリーが、キミをミステリアスな世界に誘ってくれるぞ。

このゲームの最大の特徴は、「タイムカウント」と「アイコンカウント」という独自の2つのシステム。前者は、行動を選択するごとに時間が経過していくシステム。後者は、コマンドの入力回数に制限があるというものだ。これらのシステムで、時間の流れを、考えて行動するということが必要となり、ゲームがより一層、緊迫感あるものになっている。

それにつけ加え、このゲームで特筆すべきは美麗なビジュアルシーンだろう。今回は、ストーリー紹介を交えつつ、このビジュアルシーンを生みだしたアニメ制作会社「スタジオライブ」のスタッフに直撃取材を敢行。どのようなコンセプトでキャラなどがデザインされたかがわかるハズ。

ストーンウォーカーズ

ジャンル	AVG	価格	¥5,800(予価)
メーカー	サンソフト	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	9月予定		

『ストーンウォーカーズ』の世界

大学講師という表の顔、そして盗掘師としての裏の顔を持つ男、ランドルフ・アンバー。彼は、ゴールデンウィークを利用し、中米のグアテマラに発掘捜査に出かけることになっていた。目的は、埋葬品であるヒスイの仮面の発見である。しかし、それは表向き。盗掘師である彼が、発見したものを素直に報告するわけなどない……。

本来、彼はいつも気楽な1人旅なのだが、今回だけは違った。講師をしている大学の学生である神宮寺ちひろと二ノ宮梨花が同行しているのだ。以前から、彼に好意を持っているちひろが、一方的についていくことを決めてしまったからである。対照的に、梨花は、ちひろに振り回されるがまま、今回の発掘についてきてしまった……。

結局、2人を連れたままグアテマラの発掘現場に訪れたランドルフ・アンバーであったが……と、これが物語の序盤。あとはプレイヤーの選択で、ストーリーが変化していくぞ。

「マヤ」の世界

個性豊かな登場人物たち

『ストーンウォーカーズ』の世界を彩る、個性豊かな登場人物4人を紹介。どの人物も、ゲームの深い部分に関わる重要な人物ばかり。要チェックだ！

ランドルフ・アンバー

通称「ランディ」。日本のとある大学で講師をしているが、実は盗掘師。現在、ある事件がきっかけで、師匠であったカエサルとは犬猿の仲にある。

神宮寺ちひろ

ランディが講師をしている大学に通う1年生。体格や顔立ち、そして天然ボケの性格から幼く見られ大学生には見られない。ランディに好意を持っている。

二ノ宮梨花

ちひろのクラスメートで親友。現実主義者で、どこか冷めているので、周囲の人にキツイ性格と思われがち。また、ランディのことはよく思っていない。

カールハインツ・ワーグナー

ゲーム中では、「カエサル」の名で登場。ランディと同じ盗掘師だが、自分専用の工作部隊を持つなどそのスケールはデカイ。若く見えるが、実は65歳。

スタジオライブに直撃インタビュー

ゲーム中で使用する静止画・アニメーションを制作した、「スタジオライブ」にインタビューを決行。アニメ界の大御所がどのように制作に関わったか注目しよう。

芦田豊雄氏（あしだとよお）

代表取締役。本作では、人選を担当している。豪華なスタッフが実現したのは、この方のおかげ。

神志那弘志氏（こうじなひろし）

チーフアニメーター。本作では、ビジュアルシーンの演出担当。本人もゲームは好きなほうとのこと。

DPS：それでは、さっそくお話を伺いますが、本作での、お2人の役割から教えてください。

芦田：実は、私は本作では、スタッフの人選しかしていないんですよ(笑)。だから、あまりお話するようなことは……神志那に聞いてください(笑)。

▲実際のアニメ制作現場も見せてもらえた。

神志那：私は、ビジュアル部分すべてのチェックをしています。

DPS：スタジオライブではアニメーション以外のビジュアルもすべて担当されているとか…。

神志那：そうです。ビジュアルシーン、アニメパートはすべてこちらで制作しております。

DPS：その際、注意されたことはありますか？

神志那：そうですね、ハードによって動画再生能力などに違いがありますから、システム上、無駄がないように気をつけました。また、シナリオがマジメでしっかりしているだけに、逆にお遊び的な演出も重視してます。

DPS：お遊び的な演出とは？

神志那：やはり、「ちひろ」ですね。彼女だけは、他の人物と違っていろいろな顔のバリエーションがあります。例えば、バカ顔とかボケ顔とかです(笑)。

DPS：ということは、ちひろだけ他のキャラと一線を画しているということですか？

神志那：そうです。彼女だけは、いいように遊ばせてもらっています。シナリオをもらった当初と今では、だいぶ性格も変わってしまいました(笑)。

DPS：他のキャラはどうなのですか？

神志那：主要キャラについては、それぞれの国の雰囲気が出るように国籍というものを重視してデザインしています。また、マヤ神話に関係するキャラや建築物などは、風俗・服装などの資料を見てデザインしていきました。現地（中米）の雰囲気が出るように努力しています。

DPS：スタジオライブと言えば、TVアニメの「銀河漂流　バイファム」や、最近では「ガリバーボーイ」などで有名ですよね。アニメ制作会社がゲームを手がけるという部分で特別に気を使ったことはありますか？

芦田：今回、お話をもらった段階で、(ゲームの性質上)当社の手がけている路線と少し違うものを、ということだったので、井上(井上邦彦氏)という、ウチでは異色の人間をキャラデザインで使いました。ゲームの雰囲気を大切にしながら、スタジオライブとしての色を出すようにしています。

DPS：では最後に、読者にメッセージをお願いします。

▲アニメーションは、いくつもの制作過程に分かれる。

神志那：マヤ文明を知りたい人には、まさにうってつけのゲームと言えます。あと、ビジュアルシーンは、「できる範囲で最大最高のモノを！」、「プレイヤーに苦痛を感じさせない」というコンセプトです。そのため、効果的にアニメーションを使用しております。そういった演出面にも注目してほしいですね。

DPS：お忙しいところ、ありがとうございました。

新フォーチュン・クエスト 食卓の騎士たち

Fortune Quest

いよいよ発売直前に迫ったファン待望のＰＳ版『新フォーチュン・クエスト』。ゲーム内容はオーソドックスながらも、原作のイメージを大切にしているから、ファンはもちろん、そうでない人も楽しくプレイできるよ。

基本的なゲームのシステムをポイント別に大紹介!!

赤マルチェック！今月の最新情報

完成が近づくにつれ、新要素が次々と明らかにされていく『新フォーチュン・クエスト』。今回は２つの新情報のお届けだ。

1 オマケモードにキャラ＆声優紹介を収録

ゲーム本編とは別に、オマケモードとして登場する各キャラの紹介と、声を担当する声優のみなさんの紹介が収録されているぞ。キャラのビジュアルに合わせて、そのキャラの特徴を声優さんが肉声で話してくれるんだ。もうファンは必見だね！

▲◀好きなキャラを選択して、特徴や声優さんの紹介が見れるぞ。

2 新要素のパネルマッチで楽しさ倍増

今回判明した新システムに〝パネルマッチ〟というものが加わった。これは、各キャラクターのターン毎にパネル画面が表示され、１つのマスを自分のカラーに塗りつぶすことができる。縦または横のラインを自分のカラーで揃えると、いいことが起こるぞ。置き方を考えないと、すぐに相手に取られてしまうから注意！

▲▶オセロのように挟むと相手のマスを自分の色にできるのだ。

ＰＳ版『新フォーチュン・クエスト』は、４人まで同時プレイが可能な楽しいボードゲームだ。内容はいわゆる『モノポリー』タイプで、サイコロを振ってルートを進む。止まった農地（マス）に種を植えることで自分の領地にすることができ、資産を増やしていくのだ。今回は、ゲームの基本的な流れを３つのポイントに分けて紹介。ルールはカンタンなので、誰でも気楽に楽しくプレイすることができるよ。

◀人間とＣＯＭを自由に切り替えることができ、４人同時プレイが可能。友だちを集めてプレイ!!

● 空き地に種を植える

茶色のマスは空地で、ここに止まると手持ちの種を植えることができるんだ。種にはいろいろな種類があり、ショップを通過することで購入可能。種は、マップに植えてある数や種の種類で値段が決まるのだ。

▲手持ちの種がないと植えることができないので注意。

すると… ◎自分の農地拡大

◀種を植えると、マスが自分のカラーに変化する。

⚁ 人のマスに止まらない

相手の種が植まっている農地に止まってしまうと強制的に相手の食事を食べることになり、一定額を相手に取られてしまうんだ。逆に、みんながよく通るルートに自分の農地をまとめて取っておけば有利だぞ。

▲相手の後にくっついていくと止まりやすいぞ。

止まると…相手にお金が！

◀あっちゃ〜っ！止まったマスの相手にお金が……。

⚂ 資産を貯める

ゲーム中には１月から12月までの季節の流れがあり、10月になると収穫祭のイベントが起きる。その時点でマップ上で植えてある種によって、各キャラに資金が配分されるんだ。資産を貯めるのが最大の目的!!

▲収穫祭前に、価値の高い種を植えるのがポイント！

すると… ◎トップになる

◀みんなの合計資産が一定額に達するとゲーム終了だ。

7つのワールドを作物でいっぱいに!!

このゲームには、ルートが異なる７つのマップが用意されていて、始める前に自由に選択することができる。左で紹介しているマップは、漢字の〝田〟の文字のようにルートがつながっている「シルバーリーブ」。スタート地点であるマップの中心にショップがあり、四隅にメダル、ルートの交わる地点にカードのマスが配置されている基本的なマップだ。当然、マスの配置はマップごとに異なるので、配置を覚えるのがポイント！

マップ上のマスの種類

農地
▲種を植えることができるマス。

ショップ
▲このマスを通過すると種を購入できる。

カード
▲カードを引くことでイベントが起きる。

メダル
▲メダルには４種類あり、通過すると入手。

町
▲お使いイベントで立ち寄るといいことが！

神殿
▲寄付をすると、ルーレットができるのだ。

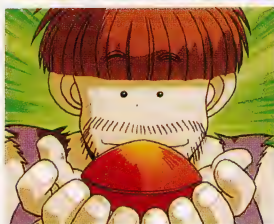
楽しい各種イベント

イベントには、カードを引いたときやランダムで発生するものがある。イベントは、発生するとキレイなビジュアルが画面いっぱいに表示されるんだ。もちろん、イベントによりビジュアルの内容は変化するぞ。いっぱいあるイベントグラフィックをキミは全部見れるかな？

▲イベントが起こると、こんなにキレイなビジュアルを見ることができちゃうぞ。

◀怪しい契約書を差し出す、ナゾの男…。もらっても良いのかな？

◀いきなり天変地異が起こって作物がピンチ！

▶かわいい女の子が登場♥　サービスかな。

▲ラッキー！　カードを引いて種をゲット!!　早速、植えておこう。

◀これは、神殿の中のルーレット。なんか怪しいんですけど……。

新フォーチュン・クエスト 食卓の騎士たち			
ジャンル	TBL	価格	¥5,800(限定版¥7,800)
メーカー	メディアワークス	対応周辺機器	メモリーカード／マルチタップ 多人数プレイ可
発売日	6月21日		

パステル役 中川亜紀子さん 先行プレイ その感想は…

お天気の良い４月某日、パステルの声を担当している中川亜紀子さんが編集部を訪問。ファンのみんなに先駆けてPS版『新フォーチュン・クエスト』をプレイしてもらったのだ。プレイ後の中川さんの感想は、「画面の中にいる小さなキャラクターがいろいろな動きをして、とってもカワイイですね。色もキレイで、女の子にも親しみやすいです」と、しばし夢中でプレイをしていたぞ。あまりゲームはやらないという中川さんも、ルールがわかりやすいので初プレイでもずいぶんと楽しめたようでした。

▲中川さんが、夢中で『新フォーチュン・クエスト』をプレイ！　ちなみに使用キャラは、役と同じパステル。和気あいあいとゲームが進んだぞ。

新フォーチュン・クエスト

イラスト／NDO

発売直前の注目タイトル3本をピックアップ

超♥教師カタログ

充実したラインナップを誇るPSギャルゲー陣。熱い夏を目の前に、読者諸君のハートも燃えていることだろう。今年の夏を一緒に過ごすカノジョを、この中から選んでみてはいかが!?

魔法少女ファンシーCoCo

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800(予価)
メーカー	POW	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	8月予定		

魔法界のプリンセスを一人前の魔法使いに育て上げるのだ♥

ラジオドラマが放送されるやいなや、一躍！　ファンの注目の的となっている魔女っ子アイドル『ファンシーＣｏＣｏ』が、育成ＳＬＧになってＰＳに登場だ。一流の魔法使いをめざす主人公ＣｏＣｏに、ライバルのミュール、その他にも個性豊かなキャラたちが多数登場してホットなドラマが展開されるぞ。さらに６月１日にはＣｏＣｏ役の白鳥由里さんが歌う主題歌のシングルＣＤがバップより発売予定で、この夏一気にブレイクしそうな予感大!!　チェックはお早めに♥

▶フル画面のイベントグラフィックも多数用意。

◀超オシャレな作りの通常画面

魔法界のプリンセス　CoCo

CoCoのライバル　ミュール

ソルベランドの王子　ソルティ

ミュールの家庭教師　ウォッカー

彼女たちが織りなす人間模様にも要★注目！

CoCoの声は白鳥由里さん！

「私自身も、発売を楽しみに待ってます。ＣｏＣｏを魅力的な魔法使いに育ててくださいね」とは白鳥さんの談。発売が待ち遠しいね。

◀203ページに直撃インタビューがあるぞ。

COMING SOON

発売も間近に迫り、ますます期待の高まる２大タイトル。夏の夜はちょっと涼しくホラーストーリー？　それとも甘いラブロマンス？　キミはどちらのゲームで愛しのあの娘にアプローチするのかな？

東京SHADOW

宝生舞や萩原流行など、豪華俳優陣の競演が魅力の〝ムービーノベル〟AVGだ。もちろん実写取り込みなので、超美麗なムービーシーンが盛りだくさんだ。現代の渋谷を舞台に、巧妙に張り巡らされた陰謀、そして血なまぐさい因縁を解明すべく、怪事件に挑もう。

ジャンル	AVG
メーカー	タイトー
発売日	8月予定
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック)

▲物語のヒロイン、京子役の宝生舞。彼女はプレイヤーの恋人（！）という役柄なのだ。

エンジェルグラフィティ ～あなたへのプロフィール～

「きまぐれオレンジロード」などでおなじみのコミック作家、まつもと泉がキャラクターデザインを担当した話題の恋愛ＳＬＧ。登場する女の子５人のＣＶは、それぞれ超人気声優が担当しているし、グラフィックも超カワイイ。限定版も楽しみだよね。

ジャンル	SLG
メーカー	ココナッツジャパンエンターテイメント
発売日	7月5日予定
価格	予価¥6,800(限定版:¥8,800)
対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)

◀まつもと泉の描く魅力的な女の子が５人も登場。彼女たちとの出会いが楽しみだね。

本誌が選んだドキドキのPSギャルゲーを完全網羅!

ギャルゲーデータベース

我が電撃の独断と偏見で判断した〝ギャルゲー〟と呼べるソフトは、なんと71タイトル！　より充実したギャルゲーライフを送るべく、このページを役立ててほしいぞ。

発売中

あ行

アイドル雀士スーチーパイ Limited
→ジャレコ／95年3月24日／￥7,800／TBL
あいどるプロモーション 〜すずきゆみえ〜
→アルュメ／96年5月31日／￥5,800／SLG
あすか120%スペシャル BURNING Fest.
→ファミリーソフト／96年3月29日／￥5,800／対戦ACT
アドヴァンスト・ヴァリアブル・ジオ
→ＴＧＬ／96年4月19日／￥6,800／対戦ACT

◀ファミレス系の制服美少女が熱いバトルを繰り広げる対戦ＡＣＴ。必殺技などのエフェクトがハデでかっこいいぞ。キャラがよくしゃべるところにも注目だ。

アルナムの牙 〜獣族十二神徒伝説〜
→ライトスタッフ／96年2月2日／￥3,980／AVG
アンジェリークSpecial
→光栄／96年3月29日／￥7,800／SLG
ヴァンパイア 〜ザ ナイト ウォリアーズ〜
→カプコン／96年3月29日／￥5,800／対戦ACT
ウィザーズハーモニー
→アークシステムワークス／95年12月29日／￥4,900／SLG
EMITバリューセット
→光栄／95年9月29日／￥15,800／ETC
おーちゃんのお絵かきロジック
→サンソフト／95年9月8日／￥4,900／PZG

か行

ガンバード
→アトラス／95年12月15日／￥5,800／STG
ギャラクシーファイト 〜ユニバーサル・ウォリアーズ〜
→サンソフト／96年5月3日／￥5,800／対戦ACT
クライム・クラッカーズ
→ＳＣＥ／94年12月3日／￥5,800／RPG
豪血寺一族2 〜ちょっとだけ最強伝説〜
→アトラス／95年10月20日／￥5,800／対戦ACT

さ行

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
→ＳＮＫ／96年5月予定／￥5,800／対戦ACT
3×3EYES 〜吸精公主〜
→エクシングエンタテイメント／95年8月11日／￥7,800／AVG
進め!対戦ぱずるだま
→コナミ／96年3月1日／￥4,800／PZG
ストリートファイターⅡ ムービー
→カプコン／95年12月15日／￥6,800／ETC
ストリートファイターZERO
→カプコン／95年12月22日／￥5,800／対戦ACT
スナッチャー
→コナミ／96年2月16日／￥5,800／AVG
卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション
→リバーヒルソフト／95年10月27日／￥5,800／SLG
卒業R〜Graduation Real
→バンダイビジュアル／96年3月8日／￥5,800／SLG

た行

ツインビー対戦ぱずるだま
→コナミ／94年12月9日／￥5,800／PZG
出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK
→コナミ／95年9月29日／￥5,800／STG
闘神伝
→タカラ／95年1月1日／￥5,800／対戦ACT
闘神伝2
→タカラ／95年12月29日／￥5,800／対戦ACT
ときめきメモリアル 〜foreverwith you〜
→コナミ／95年10月13日／￥6,800／SLG
ときめきメモリアル 〜foreverwith you〜限定版
→コナミ／95年10月13日／￥9,800／SLG
ときめきメモリアル 〜プライベートコレクション〜
→コナミ／96年4月26日／￥3,800／ETC

◀もはや説明の必要もないだろう、ってくらい有名な恋愛育成ＳＬＧ。データベース的な価値のある『プライベートコレクション』も、ファンなら要チェック。

な行

ニチブツマージャン女子高名人戦
→日本物産／95年5月26日／￥6,800／TBL
熱血親子
→テクノソフト／94年12月3日／￥6,950／ACT

は行

美少女戦士セーラームーン SuperS 真・主役争奪戦
→エンジェル／96年3月8日／￥5,800／対戦ACT
宝魔ハンターライム Special Collection Vol.1
→アスミック／94年12月22日／￥5,800／ETC
宝魔ハンターライム Special Collection Vol.2
→アスミック／95年9月15日／￥4,900／ETC
ポリスノーツ
→コナミ／96年1月19日／￥6,800／AVG

ま行

負けるな!魔剣道2
→データム・ポリスター／95年11月10日／¥5,800／対戦ACT
メタモル・パニック DOKIDOKI妖魔バスターズ!!
→ファミリーソフト／95年12月22日／¥5,800／AVG
メルティランサー〜銀河少女警察2086
→イマジニア／96年3月22日／￥5,800／SLG

発売前

あ行

アイドル雀士スーチーパイⅡ Limited
→ジャレコ／96年7月予定／￥7,800(予価)／TBL
ありす
→グラムス／96年12月予定／¥5,800(予価)／AVG+RPG
アルナムの翼 〜焼塵の空の彼方へ〜
→ライトスタッフ／96年年内予定／価格未定／RPG
ウェディングピーチ ドキドキお色直し
→ＫＳＳ／96年7月予定／￥5,800／SLG

か行

クーロンズ・ゲート ー九龍風水傳ー
→ＳＭＥ／96年9月予定／￥6,800(予価)／AVG
クライムクラッカーズ2
→ＳＣＥ／秋予定／価格未定／RPG
結婚 ーMarriageー
→小学館プロダクション／秋予定／¥6,800(予価)／SLG

さ行

サムライスピリッツ ー斬紅郎無双剣ー
→ＳＮＫ／96年7月5日／価格未定／対戦ACT
シュレディンガーの猫
→タカラ／冬予定／価格未定／AVG
シルエット☆ストーリィズ
→ＫＡＮＥＫＯ／96年7月予定／価格未定／PZG
新フォーチュン・クエスト 食卓の騎士たち
→メディアワークス／96年6月21日／¥5,800(予価)／TBL
新フォーチュン・クエスト 食卓の騎士たち限定版
→メディアワークス／96年6月21日／¥6,800(予価)／TBL

◀超人気ファンタジー小説「フォーチュンクエスト」に登場するパステルやクレイなどのキャラが、楽しい冒険を繰り広げるＴＢＬだ。友達みんなで遊ぼう。

ストーンウォーカーズ
→サンソフト／96年9月予定／価格未定／AVG
ストリートファイターZERO2
→カプコン／96年夏予定／価格未定／対戦ACT
卒業 〜クロスワールド
→ハーティロビン／96年6月14日／￥価格未定／AVG

た行

タイムギャル&忍者ハヤテ
→タイトー／96年6月28日／￥6,800(予価)／ETC
超人学園ゴウカイザー
→アーバンプラント／発売日未定／価格未定／対戦ACT
ツインビーミラクル〜不思議なベルの大陸〜
→コナミ／96年年内予定／価格未定／RPG
天地無用!登校無用
→エクシングエンタテイメント／96年9月予定／価格予定／AVG
同級生麻雀(仮)
→ユーメディア／9月下旬予定／価格未定／TBL
ドキドキプリティリーグ(女子高野球)
→エクシングエンタテイメント／夏予定／価格未定／SLG

な行

NOëL(ノエル)
→パイオニアＬＤＣ／夏予定／価格未定／ETC

は行

パズラー監修 おーちゃんのお絵かきロジック2〜カラーもありますわ〜(仮)
→サンソフト／96年7月予定／¥4,980(予価)／PZG
はるかぜ戦隊Vフォース
→ビング／秋予定／価格未定／SLG
ヒロイン・ドリーム
→マップジャパン／夏予定／価格未定／SLG
BLOODY BRIDE 〜いまどきのバンパイア〜
→アトラス／発売日未定／価格未定／SLG
プリンセスメーカー ゆめみる妖精
→ＳＣＥ／発売日未定／価格未定／SLG

◀育成ＳＬＧの先駆け、『プリンセスメーカー』シリーズの第3弾となるこの作品は、完全ＰＳオリジナル。内容、グラフィックともにグレードアップは確実だ。

ぷるるん!シェイプUPガール(仮)
→Ｊ・ウィング／秋予定／￥5,800(予価)／PZG

ま行

マクロス DIGITAL MISSION VF-X
→バンダイビジュアル／96年7月予定／¥6,800(予価)／STG

ら行

リアルバウト餓狼伝説
→ＳＮＫ／発売日未定／価格未定／対戦ACT
リフレイン ラブ 〜あなたに逢いたい〜
→リバーヒルソフト／発売日未定／価格未定／SLG
ルパン三世 カリオストロの城 ー再会ー
→アスミック、東北新社／発売日未定／価格未定／AVG
るぷぷキューブ ルプ☆さらだ
→データム・ポリスター／96年7月予定／￥4,800／PZG

(発売前データはすべて5月現在のものです)

プレイステーション版
「新フォーチュン・クエスト」
ボードゲームで新登場！

食卓の騎士たち

新フォーチュン・クエスト

Fortune Quest

PlayStation

今度のクエストは農作業だ!?

キュイリが
値下がりしてるみたいデシよ
ほかの国で豊作なんだそうデシ

そう。今回のクエストはなんと農作業。しかし、あなどる事なかれ。モンスターも出てくるし、大自然の脅威だって迫りきちゃったりするんだから。今日もみんな大騒ぎだよ。

'96年
6月21日
発売予定

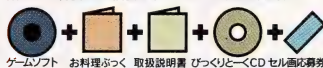
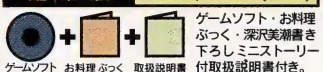
大好評につき、スペシャル版を値下げしました。

スペシャル版は超ご～かな内容！

スペシャル版 予価6,800円(税別)

ミニストーリーや深沢 美潮先生のメッセージがいっぱい詰まった特製CDと複製オリジナルセル画応募券付き。

通常版 予価5,800円(税別)

ゲームソフト・お料理ぶっく・深沢美潮書き下ろしミニストーリー付取扱説明書付き。

電撃文庫
新フォーチュン・クエスト③
偽りの王女
6月10日発売
既刊 新フォーチュン・クエスト
①～②もよろしくね。

毎週火曜 24:00～24:30
TBSラジオ・琉球放送にて
ラジオ
「フォーチュン・クッキー」
大好評放送中!!
何とパーソナリティは
深沢 美潮先生＆
パステル役 中川亜紀子さん

MEDIAWORKS
(株)メディアワークス ゲーム事業部 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03-5281-5227

電撃攻略王

バッチリ、とぼう。キミの飛躍に、この一冊。

電撃PlayStation特別編集

ジャンピングフラッシュ!

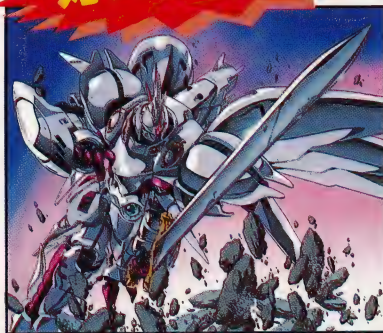
JumpingFlash! 2
アロハ男爵大弱りの巻

公式攻略ガイド

5月31日発売
定価：980円

元祖とびゲー第2弾を、完全攻略！ワールドMAPイラストや画面写真フローチャートで、最短ルート&マル秘テクを解説。ヨーロッパ版タイムアタックモードも、電撃オリジナルのルートで完全解剖だ。

好評発売中！

メディアワークスの電撃攻略王シリーズ

電撃攻略王スペシャル
スーパーロボット大戦大事典

ゲームボーイ時代からプレイステーションまですべてを網羅したスーパームック。全ロボットのデータをグラフィカルに掲載！

●定価：1,500円
●B-CLUB編集部、スタジオオルフェ編

電撃攻略王
電撃ウラワザ王
'96-'97年完全版

ウラワザを知りつくした「電撃」がおくる、ゲームファン必携の一冊。最新ウラワザも多数収録！

●定価：1,400円
●電撃ウラワザ班 特別編集

※価格はすべて税込みです

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

誰が史上最強のシューティングを作るのだ。

オリジナルゲームが創れる、遊べる!!
ゲームデザインソフト

デザエモン+ PLUS

新発売
定価¥5,800(税抜)

自分だけのシューティングゲームを作って遊べる。
「デザエモン+」がプレイステーションに登場!
メモリーカード使用で、何本ものゲームが思いのままに作れ、部分セーブ/ロードが可能なので友だちと共同制作もできる。

- わかりやすいアイコン表示の簡単操作で初心者もOK。
- 自機キャラから敵・背景まですべてのグラフィックが作れる。
- ミュージックエディタで本格的なサウンドづくりも楽しめる。
- 敵キャラの拡大縮小やローリング機能を搭載。自機攻撃パターンは全部で6種類も。
- サンプルとして使えるシューティングゲーム(DAIOH GALE VER.2)付き。
- コンテスト入賞作品も9本収録してありプレイ可能。また入賞作品のムービーを5本収録。

優秀作品はゲーム化予定!!

デザエモン+コンテスト開催!!

オリジナルゲームのコンテストを実施します。優秀作品には豪華賞品をプレゼントしますので自由にどんどん応募して、ゲーム王になろう!

◆応募方法/「デザエモン+」で作ったオリジナルゲームをVHSビデオに撮り、企画意図を400字以内にまとめて一緒に応募してください(設定資料等あれば尚可)。または自分で考えたシューティングゲームを400字程度の企画書にまとめ、イラスト(B4サイズ以内)等の資料を添付して応募してください。
◆部門/グランプリ作品1点　他数賞
◆審査員/審査員長　中村栄(株式会社アテナ代表取締役)
審査員(順不同)　桑原修氏(Theプレイステーション編集長)　岡村尚正氏(HYPERプレイステーション編集長)　山本直人氏(プレイステーションMagazine編集長)　渡部雅人氏(電撃プレイステーション編集長)　倉田学氏(じゅげむ編集長)　石川順一氏(64ロクヨン編集長)　大橋太郎氏(マイコンBASICマガジン編集長)　特別審査員　佐谷崇氏(キャサ夫)
◆発表/入賞者に直接通知いたします。
◆締切/'96年9月17日(火)まで。当日消印有効
◆送り先/下記. 株式会社アテナ　広報室コンテスト係まで
※最終審査で使用しますので、メモリーカード内のデータは保存しておいてください。
※応募作品の著作権ならびにゲーム化権は㈱アテナに帰属させていただきます。

特別審査員
佐谷崇氏
(キャサ夫)

Athena 株式会社アテナ　〒160 東京都新宿区坂町28-6

より深く、ためになる最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー theDEEPER ザ・ディーパー

Part-1 6本 & Part-2 16本

*レビュアー自己紹介のテーマ……好きなギャルゲーは？

モータートゥーン・グランプリ2

■SCE■RCG
■5月24日■¥5,800

独特な操作感覚が体験できるRCG。通信対戦可能で、しかも通信対戦用のROMが付いてお買い得。

デザエモン＋(プラス)

■アテナ■STG
■5月24日■¥5,800

SFCで発売されたSTG製作ツールのリメイク版。ゲームコンテストの入選作を10タイトル収録。

岩崎啓真

ゲームを愛するクリエイター

ギャルゲーと言われると…『ときメモ』でしょうか。次に『プリンセスメーカー』シリーズ。どうも他の有名なギャルゲーはイマイチ燃えなかったんですが、この2つだけはハマりました。特に『ときメモ』はPCエンジンのときに全く期待せずにプレイしてハマったので、強く印象に残っています。

モータートゥーン・グランプリ2： まず難易度が高い。次に「1人プレイで勝つ車が決まっている」。この2つはゲームとして、かなり大きな欠陥だ。だが、この難易度の敷居を乗り越えると、ライン取りの面白さとタイムを縮める熱さでかなり楽しめるゲームになる。また、ゲームのオマケなども充実しているので、前作がそれなりに好きという人なら、買って損はしないと思う。にしても…最終コースは極悪。難易度キツ過ぎではなかろうか？ **60**

デザエモン＋： それなりにお気軽にシューティングを作れるのはいいのだが、このメモリの不足はなんであろうか？ 面ごとにボスを変えると、作れるのはたぶん4～5面が限界であろう。また、この手のツールの弱点なのだが、ともかくキーボードがないためにデータを作るのに非常に手間がかかること。あと、色設定なども、PSの機能を全く生かせないのが残念。「＋」ではなく全面的に改良した「2」を期待する。惜しいソフト。 **60**

ウォルフ中村

格闘・SPGの好きなベテラン

ギャルゲーと言ってもねぇ。とりあえず、現在プレイ中の『お絵かきロジック』あたりじゃダメかな(笑)。それはそうと、応援しているプロ野球チームが好調なのでうれしい。これを書いている時点では、どちらも単独首位なんだもの（横浜&日ハム)。サッカーの方はイマイチなんだけど…（横浜M)。

モータートゥーン・グランプリ2： 運の要素が強いアイテムは存在するし、操作時のクセも相変わらず強い。とはいえ基本部分は前作以上にしっかりと作られているようで、かなり楽しめた。ただ、コースの見やすさという点ではやや疑問が残る（コース設計自体はそう悪くないと思うのだが)。一番遠い視点だと視界を遮る障害物に戸惑うし、それ以外の視点だと視界がやや狭く感じられるからだ。通信対戦用のCDがついているところは、良心的だと思う。 **85**

デザエモン＋： 地道に作業していくのはかなり大変。それだけにメモリーカードを利用することで友だちと作業を分担できる点はうれしい。ただ、絵や音楽を細かく分割できないため、限度はあるんだけどね。各種ツールに高いレベルを求めるのは酷かもしれないが、残念に思う部分（操作性やシステム上の制限など）も少なくなかったのは残念。サンプルは多数あるし価格もそう高くないから、仮に制作に挫折してもソンはしないと思う(笑)。 **80**

なんでもゆうこ

心を持たないおしゃべりムスメ

今まで一番印象深かったギャルゲーと言えば、やっぱり『ときめきメモリアル』。金月さんの「あっ、あなたとなの？」ってセリフが耳から離れなくて困ってます。これからPSで発売される中では『ノエル』『プリメ』『ウェディングピーチ』に期待大。代歩ちゃんのムービーを早く見たいものです。

モータートゥーン・グランプリ2： アイテムの善し悪しなどの運もトップを取るためには必要不可欠だけど、基本は確実にライン取りして順位を上げていくレースゲーム。特にプロフェッショナルモード以上はアイテムがないので、極力タイムロスを押さえて走行しなければ勝てない。敵車はしつこく邪魔してきて、おまけにミスもほとんどないので、ハナ差で2位なんてことがかなりある。でも、これが相当ハマる(笑)。CGもメチャメチャキレイ。 **85**

デザエモン＋： キャラデザインだけじゃなくて、背景やBGMまで細かく設定できるから、自分だけのSTGを作って遊べるし、完成作品を友だちと見せ合うのも楽しいかもしれない。システムが複雑で難しそうだなという人は、サンプルゲームをちょっとデザインするだけでもOK。また「デザエモンコンテスト」のユニークな入賞作品を遊べるのもポイント高し。ただデザインに凝りすぎちゃうと、色やツールが物足りないと感じるかも。 **75**

メタルライターMUKU

マゾプレイが好きな猿ゲーマー

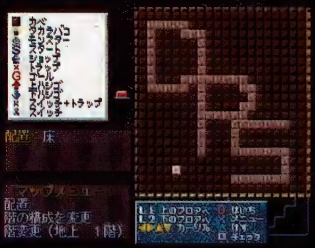
女子高生S・RPG『ナージュ・リーブル』(SFC)。ほとんど話題にならなかったゲームなんだけど、一部で圧倒的な支持を受けてる。ブチ切れたシナリオ、かみ合ってないセリフ、妙な戦闘システム。はっきりいってバカゲー。でもマジでオモシロイ。こんなヘンテコなギャルゲーが好きです。

モータートゥーン・グランプリ2： 前作に比べると、操作のクセ（壁のはね返りなど）がなく非常に遊びやすい。ただコースデザインは走りやすくなっているためか、まあまあという感じ。世界観とかはいいんだけど、もっとムチャクチャなコースがほしかったかな。とはいっても全体的にみれば、爽快感はあるし、気軽に遊ぶにはいいんじゃないでしょうか。ネーチャンが乗る単車のエンジン音がイマイチ気にいらないけど、それはささいなことですね。 **80**

デザエモン＋： やっぱ、タテシューはいいですな～。このソフトって、ゲーム作るより収録された数々のユーザー作品を遊ぶほうがオモシロイです。確かにツールとしての限界もあるため、やや単調なものもあるけど、なかには弾のばらまき方などが練られたアツイSTGがあり、そのためだけに買ってもいいです。とくに「やどかりの家」の弾よけ（5面ボスは最高）がゲロアツ。狂った弾の嵐がたまりません。STG集として楽しめる。 **80**

点数の見方 点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

ダンジョンクリエイター

■EAV■RPG
■5月31日■¥6,800

自分の好きなようにダンジョンが作れる３Ｄダンジョンエディター。モンスターなどの作成も可能。

ツールの完成度はかなりのモノ。操作性も慣れれば良好。だが、音楽を自由に作れない、スタッフロール、オープニング、エンディングなどを自由に作れないなど若干の不満を感じるところがある。また当然のことながらデータを入れるのにキーボードが使えないせいもあって、ずいぶんと厳しい作業になり、作る人間にかなりの努力を強いることになる。それを乗り越えても作りたい人にはオススメできるデキだ。

70

システム上の制限がかなり厳しいため、似通ったゲームしか作れない。独創的なこともできるのかもしれないが、私にはその糸口も見つけられなかった。そんな関係もあって、プレイするのはあまり楽しくなさそう（サンプルを４時間弱プレイしたが、小じんまりとしている印象しか受けなかった）。その一方で、作る方は意外と楽しめた。マウス未対応だが操作性も悪くない。このゲーム、遊ぶよりも作る方が楽しいかも（笑）。

60

マップやモンスター、アイテムなどを３時間くらいかかって細かく設定して、ウキウキしながらテストプレイスタート…何だこりゃ!?　全然ゲームになってない。よしもう一回設定して、これでどうかな…モンスターに囲まれてまったく身動きがとれなーい、なんてことの繰り返し。自分の才能のなさと、ゲームバランスの難しさを痛感させられたゲーム。サンプル、オリジナルゲームともロード時間が長くて、ちょっとイライラ。

75

本格的なものを求めなければ、意外に遊べる（笑える）。ダンジョンの作り方は簡単だし、モンスターの声にヘンなものがあったりするので、ウケ狙いの笑えるダンジョンを手軽に作るには、このぐらいでも十分だと思う。すでに入っている既成のゲームも妙な雰囲気があり、ヌルいけど楽しめる。サンプル版ではやたらとリードエラーが多かったんだけど、製品版では大丈夫なんでしょうか。その点がちょっと気になる。

80

あいどるプロモーション～すずきゆみえ～

■アルュメ■SLG
■5月31日■¥5,800

「すずきゆみえ」をアイドルに育てていく育成ＳＬＧ。実在のアイドルの卵が主人公なのがポイント。

女の子のしゃべるセリフに難があり、プレイしていると腹が立つことがある。演出として狙っているのはわかるが、やめた方が良かったのではなかろうか？　それはともかく、ゲーム内容は抜群。若干難易度高めだが最高のバランス、スピーディな展開、単純ながら戦略の要求されるパラメータ操作、多彩なエンディング、ほとんど言うことのないデキ。ともかくダマされたと思って、一度プレイしてみてほしい作品だ。

80

マニュアルを斜め読みしただけですぐにプレイできるところがいい。システムがシンプルなだけにハマれるのだ。１プレイに１時間程度しかかからないお手軽さも魅力。ただし、入力時の操作性がイマイチだったり、ムービーのスキップができなかったりするのは減点材料。難易度設定も低めに感じられる（初プレイで目標を達成できた）ので、数回やると飽きるかも（私はそうでした）。実写なだけに、好みが大きく出そうだ。

75

スケジュールがサクサク進んで、１時間ちょっとで１回のプレイが終わるので、忙しくて育成モノはちょっと…なんていう人にもオススメできます。ゆみえちゃんのムービーやイベントも盛りだくさん。さらにエンディングも多数用意されていて、十分納得できる内容。仕事の幅が広がったり、ファンがどんどん増加していったりと、目に見えて苦労が報われていくのも楽しい。ゆみえちゃんみたいな娘がタイプなら買い。

80

前にサンプル版をプレイしたとき、「これは化ける!!」と確信していたんだけど、予想どおり妙な感覚で楽しめるゲーム。キャラに感情移入できないせいか、ホントに社長とアイドルの関係→「会社存続のために働けゆみえ」というか「アイドル＝金」みたいなちょっと非道な関係で遊べるのだ。一度もドラマに出ていないのに、エンディングでドラマの主役。演技力がなくても人気さえあれば…。業界はこうでなくちゃね。

90

ウルフファング 空牙2001

■エクシングエンタテイメント■STG
■5月10日■¥5,800

装甲騎兵とよばれるロボットを操るメカアクションが魅力のＳＴＧ。自機を自分で設定することが可能。

移植のデキよりも、やはり「古い」という印象が否めないのは大問題であろう。それをカバーするために、ゲーム本体以外の部分にイマ風の演出がかけてあるのだが、この演出がアダになって、さらにゲームの古さを感じさせるのがつらい。もとのゲームが好きでない限り、ちょっとオススメできない。ちなみに「ゲームの移植度」としての完成度は高いそうなので、元のゲームのファンなら買っても損はないか？

60

自機を自分好みに組み立てられるし、ルート選択によって難易度を変えられることもあって、アクションゲームがあまりうまくない私でも楽しめた。操作感も悪くない。ただ、ゲーム内容はかなり個性的だし、難易度も高いので、プレイヤーを選ぶゲームであるのは間違いない。オリジナルモードで、音声のスキップをゲーム中にできない（音声をすべて消すのは可能）のも不満。アーケードモードの移植度はかなり高いと思う。

80

自機の方向を前後に向けたり、ジャンプしながら斜め上に攻撃したりという独特の操作方法はなかなか覚えにくい。でもいったん自由に操れるようになると、おもしろさがグーンとアップする。敵の出現、攻撃パターンが豊富で、ステージのバリエーションもたくさん用意されているので、最後まで飽きないでプレイできるのもグッド。敵が多くて死にまくるのと、ステージがちょっと少なかったのが残念だけど。

70

こういうのを待ってたんですよ。もともとこのテのタイプが最も好きなジャンルだし、なんたってＤＥＣＯですから。ＰＳモードでプレイすると、２段ジャンプなどが使えてかなり遊びやすい。ボス前の読み込みもほとんど気にならないし、処理落ちも許せる程度。けっこう前のゲームだけにファン以外の人にはツライと思うけど、ＤＥＣＯと聞くだけでニヤリとできる人にはオススメ。次は「冒険100連発」がほしいなぁ。

90

ESPN Street Games

■SCE/I■ACT
■5月24日■¥5,800

賞金稼ぎとなって暴れ回る格闘ＲＣＧ。スケボーなどの得意なレースギアを操り世界中を駆け回る。

簡単にいうと、周りにいるライバルをみんな蹴っ飛ばして（ホントに蹴っ飛ばせる）、トップでゴールに入るのが目的の肉体派スポーツレースゲーム。ちょっと難易度が高めなのとコンピュータの走りがイカサマ（ずいぶんなイカサマだと思う）なのが欠点だが、その爽快感と気持ちよさは文句なし。元々のスポーツが日本ではマイナーだが、食わず嫌いをせずに、ぜひ一度プレイしてみてほしい。オススメできるデキ。

80

前作(!?)の『ロードラッシュ』同様、単純なんだけどハマれる。システムはほんの少し複雑になったけど、ちょっとプレイすれば、すぐにコツをつかめるはずだ。２Ｐ対戦ができるようになったことも大きなポイント。ただし、問題点も前作とほとんど同じなんだよねぇ。ロード時間が長めだったり、ゴールまでの距離が表示されないため精神的につらかったり…（結局はマップを覚えてしまうのだが）。熱くなれるゲームです。

85

基本は殴り合い、蹴り合いがパワーアップした『ロードラッシュ』みたいな感じ。しかーしトップを取るのは超ムズくって、敵から攻撃されてすぐにコケるわ、あっという間に順位は落ちるわで、10回に１回取れればマシなほう。コツコツお金を貯めてストリートギア（スケボーなどの乗り物）を最強にしても、相当キツイ。でも動きやスピード感はリアルで、コーナリングのスリルは最高。じわじわ面白くなるゲームです。

80

実はコレ、海外版が出たときに編集部でかなり盛り上がったゲーム。『ロードラッシュ』が好きな人は文句なしに買いでしょう。ただ、海外ものにありがちなロード時間の長さは覚悟してください。それにあまりにも障害物が多いため、スピード感が殺されているのが惜しまれるけど、それをよける楽しみもあるわけで、そのへんは人の好みかも。個人的には『ロード～』の方が好きですが、コースデザインはこちらが上。

90

電撃PSソフトレビューtheDEEPER

Part-2

レビュアー紹介

岩崎啓真
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエイター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
レビュアーの紅一点。『リッジレボ』の大会でも健闘したほどRCGが得意。評価ははややきびしめ。

メタルライターMUKU
自分の好きなゲームは普通の人にク○ゲーなどと言うが、その実わりと正当な評価をする。私生活は破綻寸前。

オヤジ西岡
3度のメシよりオヤジゲーを愛する奇特なライター。勉強に行くと言っては、原稿料をパチンコにつぎこむ。

Z佐藤
本誌『ウィザーズ～』の攻略でもおなじみ。ついにギャルゲーにまで手を染めたオールラウンドプレイヤー。

城 イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意種目。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。本誌ではおもにカプコン系の格闘ゲームなどを担当。

入道先生
「アニキ」と呼ばれるのをなぜか嫌う、元アニキ編集者。トイレにもゲームギアを持っていく携帯マニアでもある。

ドワーフ西谷
某K社（PS誌ではない）でもレビューを書いていたベテランライター。ジャンルを問わない無節操さが魅力。

ちくちりくん
過激な中身と穏やかな外見がミスマッチなニクい編集者。パソコンの中にギャルのCG画像を大量に持っている。

ウキキ松崎
電撃G'Sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティになんでもこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

がんの字
どんなに難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉いライター。『ピヨピヨ』などを担当。

「ま」のアッキー
新作コーナー担当の編集者。すべての新作のサンプルをチェックする彼の目はきびしい。でもギャルゲーは好き。

F.BROS◆C
某社からスピンアウトした助っ人編集者。じっくり系ゲームから、格闘、キャラゲーまでいろいろこなすらしい。

Pandora Project -THE LOGIC MASTER-

■Team Bughouse
■SLG
■5月3日
■¥5,800

自分で組み上げたロジック（簡易プログラム）をのせたユニット同士を戦わせるSLG。

ドワーフ西谷　65
行動プログラム作成タイプのロボットバトルSLG。ロボット自体の改造はまったくできないが、その種類は150以上もあってボリュームは抜群である。プログラムはチップを組み合わせる、例のスタイル。その気になれば相当に高度なプログラミングも可能だが、その敷居は異常に高い。せめて練習モードでもう少し実用性の高いプログラムを教えてほしいもの。思わせぶりなデモに反してストーリー性が皆無である点も残念だ。

F.BROS◆C　55
ロジックの組み立てを理解できるかどうかがすべて。けっこう細かいことまでできるようになっているが、逆にそれが理解しづらくしている。プログラミングをある程度解っている人じゃないとかなりつらい。その分理解できる人なら、いろいろなことができて楽しめる。まあ、とりあえず万人向けのソフトでないことは確かだ。それから登場するメカがあまりかっこよくないので、自分の機体に愛着が持ちにくいのも難点。

unStack（アンスタック）

■システム・クリエイト
■PZG
■5月3日
■¥4,800

3次元のステージ上のブロックを上から落ちてくる爆弾を操作して消していくPZG。

Z佐藤　55
フィールドが傾斜していて、落とした爆弾がナナメに転がっていくアイデアは斬新でグー。しかし、3Dゆえに奥に積まれたブロックがまったく見えず、また操作に慣れるまで時間がかかる（慣れてもミスるし…）。それに、あらかじめ組まれているブロックを消していくため、連鎖が作りにく～い！　これじゃ戦いが運まかせの連鎖に頼りきった展開になっちゃうぜ。全体的にもう少し練り込んでほしかった感じがするな。

ドワーフ西谷　60
3D落ちモノパズル。底面に角度がついているため、ブロックも爆弾も奥へ奥へと移動してしまうという点がキモである。連鎖も決まりやすいシステムだし、対戦もそこそこ熱くて楽しめる。問題なのは操作性。落ちてくる爆弾を移動させる際に、壁に引っかかることが多く、方向入力のコツをつかむまではけっこうイライラさせられる。また、奥に置かれたブロックを確認することができないというのも気になる部分ではある。

キャプテン翼J GET IN THE TOMORROW

■バンダイ
■SPG
■5月3日
■¥5,800

TVアニメ「キャプテン翼J」を原作に作られたSPG。各キャラの必殺シュートが爽快。

ウォルフ中村　45
コマンド入力による必殺シュートや顔グラフィックによる相対位置表示はおもしろい。だが、前者はバランスが悪く（物語中盤まで20点近く取れる）、後者は敵の情報がないため意味をなさない。操作キャラを変更する際も関係ないキャラにばかりカーソルが合うし。サッカーゲームとしてのデキは正直イマイチなので、描き下ろしアニメが売りの"キャラゲー"だと割り切るべき。あと、最終戦の相手はずるいと思う（笑）←勝てたが。

F.BROS◆C　60
ゲームの作りはサッカーゲームにありがちな作りになっている。しかし、必殺シュートがあまりにも強力なので、結局は必殺シュートの打ち合いがすべてのゲーム。細かいテクニックや駆け引きを期待している人は、ちょっと…。原作が好きでしかもひいきのキャラがいる人にオススメのゲームといえる。必殺シュートを決めると違う角度から3回もリプレイを見せてくれるので、ファンならかなり爽快な気分になれるぞ。

花札グラフィティ 恋々物語

■アイマックス
■TBL
■5月10日
■¥5,800

恋愛SLGのようなストーリーも楽しめる、かわいい女の子が満載の花札ゲーム。

オヤジ西岡　50
フリー対戦モードがテンポ良く遊べてグー。COMの思考時間もさほど気にならない。で、『同級生』みたいなAVG仕立てのストーリーモードなんだけど、これは惜しい！　PSだと女の子の裸が出せないわけですよ。女の子と花札で対戦して勝ったら、やっぱり見たいじゃないですか、裸が（笑）。裸は、ストーリーを先に進めていくためのりっぱな動機なわけですよ。裸に替わるものが、このモードにはないなあ。

ジュピター藤平　75
メインとなるストーリーモードは同級生ライクなAVG。ところどころに花札勝負は入るものの、プレイしているとなんのゲームなのかわからなくなってくる。これで女の子が脱ぐんならやる気も起きようってモンだが、そこはPSの悲しさ。やっぱ脱がない。まぁ、PSのゲームにしては女の子はかなりかわいい部類に入るし、こいこい以外に花あわせもプレイできる。アクセスも速くて気にならないし、悪くはないと思います。

VADIMS

■ソフトバンク
■PZG
■5月10日
■¥5,800

同色の正方形を作ってBOXを消していく落ちモノPZG。得点はIQで表示される。

がんの字

ルールは明快で、それでいて奥が深く、プレイするほど味が出るなかなかの傑作。しかし、ゲームの核にあたる"ひし形"を作るという要素が妙に堅苦しくて、良く言えば高尚、悪く言えば"お高くとまった"イメージをゲームに与えてしまっているのがとても残念だ。キャラクターが動物や果物などに変わるモードをつけて、少しやわらかなイメージも持たせたら、ユーザーを選ばない、もっといいソフトになったのでは？

65

ドワーフ西谷

『テトリス』の開発スタッフ(？)の1人が作ったという落ちモノ。より幾何学的なセンスが要求される点では、確かに『テトリス』を継ぐ作品ではあると思われる。ただし、どのモードも"詰め"の要素が強く(特にIP)、最初の1手をどこに置くかでクリアの成否が大きく左右されてしまうのが難点。いきおい、まず考えることが主体となるため、感覚的なプレイから遠ざかってしまうのだ。対戦の熱中度もいまひとつだし…。

50

NBA JAM トーナメントエディション

■アクレイム ジャパン
■SPG
■5月17日
■¥5,800

NBAのスーパースターが激突するSPG。2on2の過激な空中戦が繰り広げられる。

ウォルフ中村

2対2専用で、チームメイトの操作はCOMまかせ(パスなどの指示は出せる)。操作感は悪くないものの、単調なプレイになりやすいのが最大のウイークポイント。アイテムや、ボーナス点の入るシュートエリアがコート上に現われる特殊なモードを遊べる点はおもしろい。大味なプレイになりがちだが、それもまた楽しいのだ。一部の有名プレイヤーが登場していないが、人数制限以上に契約の問題が関係しているのだろう。

55

入道先生

楽しくないことはないですよ、絶対。なぁ〜んも考えずに、けっこう長時間プレイできてしまいましたから。でもね、アーケード版のときに感じた爽快感みたいなものが、何故か感じられないんです、このPS版。移植度もそんなに低いワケじゃないんだけど、SFC版と比べてそんなに違いはないような気がするっていうか。結局そういうゲームなんだと思えばいいのか……残念な気がしてならないです。50点はカラすぎるかも。

50

サーキットビート

■プリズム・アーツ
■RCG
■5月17日
■¥5,800

自分の走りを記憶させて対戦することもできるRCG。リプレイ機能が充実している。

ジュピター藤平

『リッジ』がドリフトによる華麗な走りを追求するRCGだとすると、こちらはキレイなライン取りによる緻密な走りを追求するRCG。その結果、一度抜かれると抜き返すのが至難の業だったりもするが、それはそれでいいのではないかという気もする。ただ、メニュー画面やリプレイ、逆走コースなど、演出はまんまリッジ。これはチョットいただけないかな。あと、敵車のライン取りに納得いかない部分あり。それ以外は○です。

75

がんの字

昨今のレースゲームを基準にすると、スピード感は2割引くらい。でも、そのゆるめなスピードが、反射神経ニブチンな僕にはかえってちょうどいい感じで遊んでて心地良かった。RCGは好きだけど、最近のむっちゃ速いゲームにはついていけない。という方にはピッタリでしょう。操作性も悪くなく、少し無難にまとまりすぎてるかな〜って気がするのと、敵車が強すぎる点(少なくとも僕はそう思った)を除けば不満はなし。

75

DEFCON5

■マルチソフト
■RPG
■5月17日
■¥4,800

基地内で撃ち合ったり、砲台を使って敵機を攻撃したりとSTGっぽい要素が満載。

ウキキ松崎

ダンジョンのスクロールは気持ちいいほど速いので問題はない。ただ、私個人としてはあまりにスムーズすぎて10分もすると酔ってしまったが……。他にもSTG面などが用意されていてなかなか飽きないが、難易度が高いので初心者が手を出すと途中で投げ出してしまうかも……。ダンジョンはレーダーで敵の位置がわかってしまうので多少緊張感に欠けた。「扉を開けたら目の前に敵が！」というのを期待していたのに……。

45

F.BROS◆C

いろいろな要素がつまっているSTG色の濃いAVGといったかんじだ。しかし、あまりにも不親切なゲーム。要素が多い分、唐突なことが多くてゲームを難しくしているのだ。また、中途半端に和訳されていたりして、逆にわかりにくくなっている部分がある。よほど根気がないと解くのは大変なゲームだ。洋ゲーが好きな人なら、ある程度は楽しめるとは思うが、そうでない人はよっぽどの覚悟が必要かも……。

45

サンダー・ホークII

■ビクターエンタテインメント
■STG
■5月24日
■¥6,800

ポリゴンで表現された戦場を最新鋭ヘリを操りさまざまな任務をこなしていく3DSTG。

ジュピター藤平

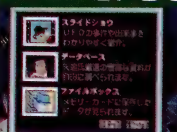
攻撃ヘリを操って、各種のミッションをクリアしていく。要するに『エースコンバット』のヘリ版なんだけど、(←要約しすぎ)こっちの方がリアルだし、フライトシミュレータとしてもかなり楽しめる。実はプレイ中、何かの音楽が頭を離れなかったんだけど、それって『エアーウルフ』だったと気がついた。そういうノリが理解できる人なら熱くなって楽しめるゲーム。……ただ、興味のない人には、やっぱりつらいかもね。

75

TAC★

自機の操作性が、ヘリコプターらしい動きをよく再現していて、とても気持ちいい。ただ敵を倒すだけじゃなくて、ミッションごとにさまざまな目的があり(輸送隊の護衛や、爆撃、逃走する敵の追撃など)、それにあわせて、自機に搭載できる武装も多彩。かなりマニアックに楽しむことができる。ただ、ゲームバランスはかなり難しめで、オレは難易度設定をイージーに設定して、ちょうどいいくらいに感じた。

70

矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え

■日本クラリービジネス
■ETC
■5月24日
■¥7,800

UFO研究家矢追純一氏が監修する、UFOに関する映像が満載のデータベースソフト。

なんでもゆうこ

UFO研究家、矢追純一氏が今まで集めた膨大な資料が満載されているUFOのデータベース。UFOについてあまり詳しくなかった私だけど、矢追氏自らが丁寧に解説してくれるUFO出現時のムービーや写真、年代別の資料などを一とおり見て、ちょっとだけ詳しくなったみたい。このソフトに点数を付けなかったのは、あくまでもゲームではないという理由からなので、UFOに興味がある人は買っても損はしないはず。

?

ウキキ松崎

あのUFO番組のデータベースというだけで楽しみにしていました。UFO事件(MJ−12とかいうやつだね)の種類はそこそこあるんだけど、思ったより映像資料が少なくてガッカリ。しかもムービーもイマイチクリアじゃないし、音もなんだか小さいような…。でも、検索方法などの操作感覚はいいね。気になる単語がすぐ見られるのが気に入った。まさにUFO好きの人のためにあるソフトだ。私は買います(一生もの？)。

75

鉄球 〜TRUEPINBALL〜

■ギャガ・コミュニケーションズ
■ETC
■5月31日
■¥5,800

ゲームセンターでおなじみのピンボールを、最大8人までの交代プレイで楽しめる。

岩崎啓眞

ボールの動きのリアルさはかなりのモノなのだが…いかんせん台がイマイチつまらない。ピンボールの命は、やはり台のヤク物なので、これがつまらないのは致命的と言わざるを得ない。また、画面がスクロールするために狙いをつけにくく、ボールのコースが読みづらい。これでは、微妙な"揺らし"ができようと、あまり意味がないのも残念。全体としてのデキが悪くないだけに、こういったところが残念だ。

55

Z佐藤

ステージに組まれた仕掛けが箱庭みたいで超立体的。それにボールの転がり方も実物のようにリアルだし、イングリッシュなボイスやBGMなども本格的に仕上がっていてすっごく盛り上がれるだろう。ただ、ボールの行き来にともなってスクロールする画面がどーも見にくい。特にボールがたくさん出現したときがキツイぜ。目がスッゲー疲れるので、長時間プレイは無茶!?　でもハマっちゃうので要注意。

70

ブロックくずし 〜デデンの逆襲〜

■アイランドクリエーション
■PZG
■5月31日
■¥5,800

RPG的なストーリーモードもついている、ブロックくずしゲーム。

メタルライターMUKU

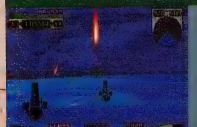
対戦モードが楽しい。対戦方法は3種類あり、目新しいアイデアを使っているわけじゃないけど、1人用のモードよりも手軽に楽しめる。というのもメインのストーリーモードはセーブ場所の間隔があまりにも長く、最短で7面、最長で25面(これはめったにないが)もクリアしないとセーブできない。中盤以降は運頼みと思えるほど難しく、そして恐ろしく時間がかかる面があるだけに、セーブ間隔を短くしてほしかった。

70

Z佐藤

微妙な操作が必要とされるパドルをパッドで操作するのは、かなり無理があると思う。ナムコさんのボリューム式コントローラに対応していたらもっと遊べたのに。あとストーリーモードで選べる5人の違いがわかりにくい。もう少し大胆に個性的だったら、もっと楽しくなった感じ。ゲーム内容に関しては、プレイモードは豊富だし2P対戦も可能など、そつなく楽しめるように仕上がっているぞ。

75

Extreme Power

■プロファイア
■STG
■5月31日
■¥5,800

ターン制SLGとなっている作戦モードでの戦略がカギをにぎっている3DSTG。

ドワーフ西谷

ポリゴン系STG+戦略SLGというハイブリッド作品。メインのバトルモードはスピード感もあり、ビジュアル的にもそれなりのモノに仕上がっている。ただし、自機の進行方向にしか攻撃ができないというシステムには古さを感じざるを得ない。戦略モードも見せ方がわかりづらく、やることと言えば進行ルートの決定だけというのでは意味が弱すぎる。せめてもう少しシナリオ性や演出がほしかったところだ。

55

「ま」のアッキー

まず、メインとなる3DSTG部分(戦闘モード)だが、どの面も似たような場所ばかりで変化に乏しく、さらに敵を倒したときの爽快感もあまりないので、どうしても単調な作業になってしまっている。次にSLG部分(作戦モード)だが、ハッキリいって面倒なだけで、なくてもいいような気がした。せめて主人公キャラや敵キャラを立てるなどしてストーリー性を上げてくれれば、もっと面白いゲームになったのでは?

40

キュイーン

■メディアエンターテイメント
■STG
■5月31日
■¥5,800

童話の世界を舞台に、そうじと童話好きの兄妹が活躍するSTG。2人同時プレイ可能。

城 イドム

単調な敵の動きなどに、やや古臭い印象も受けてしまうけれど、掃除機でザコを吸ってボムにしちゃうアイデアはおもしろいと思う。童話の世界を意識したキャラクターもかわいく、難易度も低めで力押しOKのため、STGが好きだけれど苦手、という女性の方にピッタリのゲームだと思う。ただし、弾避けに命を懸けるようなSTGマニアには物足りない作品であることも事実だ。あと、オープニングはけっこう見応えがある。

65

「ま」のアッキー

グリム童話の世界を舞台にしているだけあって見た目はお子様向けのシューティングゲームだが、プレイしてみると思った以上に遊べる。自機の掃除機で敵を吸ってエネルギーを溜めて、特殊武器を使うというシステムも面白いし、キャラも背景も丁寧に描き込まれていて見た目もけっこう楽しい。ただ、どうも単調になりがちなところと、力押しだけで進めてしまえるのは×。ちょっとSTGが楽しみたい人向けかな。

60

エイリアン トリロジー

■アクレイムジャパン
■STG
■5月31日
■¥5,800

映画を上回る「モーションキャプチャー」によるオープニングが秀逸の3DSTG。

TAC★

『DOOM』系なんだけど、ステージごとにちゃんと目標があるので、先へ進むだけじゃないところがいい。あの独特の雰囲気もよく出ているので、映画のファンにもオススメできるぞ。特に、映画の『2』で迫り来るエイリアンの恐怖感を演出していた動体探知機が、ゲーム中でも実に効果的に使われているのだ。この系統としては、手に入る弾薬が多いので、ハデに撃ちまくって戦うことができるのもいい感じでしょう。

75

がんの字

怖い。心臓に悪い。でもハマる。最初は、単にキャラクターを変えただけの『DOOM』だろ? って軽く見てたんだけど、プレイしてみて、その考えが思いっきり浅はかだったと痛感した。基本的に目の前の敵を撃ちまくるゲームであることには変わりないのだが、足音や鳴き声といった、エイリアンの接近を知らせる独特な効果音が、全体的な雰囲気と相まってゲームに底なしの恐怖を付加している。非常にオモシロ怖い1本。

90

X-COM 未知なる侵略者

■スペクトラムホロバイトジャパン
■SLG
■6月予定
■¥5,800

X-COMの最高司令官となり、エイリアンの侵略から地球を守っていくSLG。

岩崎啓真

難易度の高さはハンパではないのでプレイする人は覚悟するように。ありていに言えば、マニュアルを隅から隅まで読んで、なおかつ何度もヒドイ目にあってもメゲずにプレイするぐらいの気力はいる。ただ、それを乗り越えると圧倒的な面白さがあるのは絶対に保証できる。ただ、もとのパソコンに比べるとメモリ的に苦しいPSはかなりアクセスが頻繁なので、若干つらい。僕はパソコンと同じように楽しめました。

70

TAC★

「謎の円盤UFO」とかが好きな人は絶対買いだ。戦闘から組織の拡大まで、やることが多いSLGだが、そこのところが、ちゃんとやる気をそそる内容に仕上がっている。それぞれの局面での目的はハッキリしているので、ちゃんとマニュアル(かなりの量があるが)を読んでプレイすれば、それほど迷うことはないハズ。難易度はそれなりに高いので、腰を据えて遊ぼう。各場面での処理速度が遅いのがザンネン。

80

今月の総評&次回の展望

さて、次回からの隔週刊化・新創刊に向けて、俄然鼻息の荒くなってきたレビュー班。月2回のペースで、より濃く、信頼性の高いレビューをお届けするから、よろしく。

まずは、前号のレビューの点数が以下のように入れ替わっていたことをおわびします。『ヴァンパイア』のジュピター藤平の点数、55点は75点に、『アドバンストV.G.』の岩崎啓真の点数、60点は55点に、同じくウォルフ中村の点数、75点は60点にそれぞれ訂正させていただきます。また『めざせ!戦球王』のオススメ色が抜けていたことも重ねておわびします。

さて、気を取り直して今回の総評。Part 1では、異色のレースもの2タイトルが、好評だったようです。『モータートゥーン2』は、前作をかなりクリーンナップした作りと、通信対戦用にもう1枚ディスクが入っているところがポイント高し。『ESPN』は、独特のノリのよさとバランスのとれたゲームシステムがマッチしている感じ。『すずきゆみえ』も育成SLG好きにはたまらない要素がふんだんに盛り込まれているので、要チェック。Part 2には、比較的アメゲーの移植作が多かったが、評価の高かった『エイリアン〜』を始め、どれもプレイヤーの好みしだいといったところでしょうか。

次回は『K.O.F '95』、『卒業〜クロスワールド〜』『ドラZ』など、お楽しみに。

岩崎啓真

『ESPN』は抜群のオススメ。頭を空っぽにして爽快なゲームがしたい人なら、絶対に楽しめるデキ。次のオススメが『すずきゆみえ』。実写に拒否反応を示さず、プレイすればその面白さは間違いなくわかると思う。あとはやりこめば面白くなるゲームとして『モータートゥーン2』。最初のつらさを突破できるなら『X-COM』もオススメ。『ダンジョン』と『デザエモン』の2つは「作りたい」と思う人でないと、ちょっとツライゲームだろう。

なんでもゆうこ

今月はなかなか粒ぞろいのゲームばかり。なかでもオススメなのは『モータートゥーン2』。スリル満点のデッドヒート、ファンタジックでキレイなグラフィックなどなど、プレイすればするほどハマっちゃうゲームです。これでもうちょい難易度が低ければ、あと5点プラスしたんだけど…。他には『ESPN』がおもしろかったかな。個人的に購入して、いつでもトップを取れるくらい上手くなってやるぅ。アイドル大好きくんは『すずきゆみえ』をどうぞ。

ウォルフ中村

飛び抜けた作品こそなかったものの、佳作は多かった。ただ、直球(正統派)でなく変化球(個性派)で勝負をしているものがほとんどなので、私とは評価が大きく異なる読者が出てくるかも。個人的には『ESPN』と『モーター2』、『すずきゆみえ』が目についた。『デザエモン』も悪くないが、完全オリジナル作品を作るには「0.1ミリのペンでタタミ1畳分の紙を点描で塗り潰す」かのごとく作業を求められるので覚悟しておこう。例えがヘンだけど(笑)。

メタルライターMUKU

「りぼん」を読み続けて十数年。ついにあの「ちびまる子ちゃん」が休載することになった。最近は「こどちゃ」「チャチャ」「ご近所」よりも先に読んでて、藤木くんの卑怯を直す話とか、けっこうヒットなエピソードがあったのに残念。そんなわけで、僕もレビューを休載することになりました。その理由は…『ダビスタ』。ダメです。あのゲームは生活を破壊します。そんなわけでしばらく休養して、今度は『ステイブルスター』をやろうかと…また馬!?

電撃

アツいプレイに命を懸ける人、大募集

電撃T&Sアタック

タイム&スコア TIME SCORE アタック

自分の実力を、そしてガンバリを全国相手に披露してみよう

ゲームを遊ぶ時に、記録を意識してプレイすると、その楽しさは2倍にも3倍にも膨れあがる。そして、自分のガンバリを友だちに自慢したり、ライバルの叩き出した記録を目標にし始めたりすると、さらにアツい世界を体験することができるよね。この楽しさを、もっとたくさんの読者に知ってほしい、電撃TSアタックは、そんな願いが込められたページなのだ。

このコーナーでは、募集を終えた種目に関しても、集計作業だけはちゃんと続行しているからね。記録更新をして、ぜひぜひその努力を伝えたいと思う人は、気軽にハガキを送ってくれて構わないぞ。集計終了後もハガキがたくさん集まったり、ぜひ紹介したい超ド級の記録が届いた場合には、このコーナーでドンドン紹介していく予定なので、期待してほしい!

◀緊張の連続! これがタイム&スコアアタック最大の魅力なのだ。

★今月の ザ・挑戦者ランキング★

中間発表 鉄拳2～タイムアタック～

キャラ	1位	地域	参加者/順位
王椋雷	1位:前津賢一	(石川県)	参加者43名/30位-3'18"45
吉光	1位:水田英志	(大阪府)	参加者96名/60位-2'10"56
ポール	1位:高光健二	(福岡県)	参加者38名/25位-3'40"43
ロジャー	1位:JO-U	(神奈川県)	参加者8名/8位-6'22"85
ロウ	1位:IHI・まめ	(石川県)	参加者72名/40位-2'26"23
李超狼	1位:山本亮	(兵庫県)	参加者39名/25位-3"20'13
州光	1位:牛丸貴幸	(栃木県)	参加者41名/30位-2"20'98
雷武龍	1位:齋藤樹一郎	(北海道)	参加者4名/4位-5"47'96
アーマーキング	1位:ぼの2の貝	(神奈川県)	参加者18名/12位-2"45'88
ジャック-2	1位:大坪剛	(東京都)	参加者17名/12位-3"30'03
カズヤ	1位:奥田英和	(大阪府)	参加者11名/8位-2"55'13
クマ	1位:TDF	(愛知県)	参加者10名/6位-2"38'73
キング	1位:村山靖	(長野県)	参加者9名/6位-3'34"93
ブルース	1位:渕上将和	(鹿児島県)	参加者24名/15位-3"03'68
平八	1位:渕上将和	(鹿児島県)	参加者15名/10位-3"41'51
ミシェール	1位:ONYX	(千葉県)	参加者23名/15位-3'55"48
デビルカズヤ	1位:福田健太郎	(埼玉県)	参加者2名/2位-3'20"11
ニーナ	1位:林宏樹	(大阪府)	参加者14名/10位-3'24"68

※各キャラのトップと集計状況を大発表だ! 上記の各キャラ並びは"トップ記録の速い順"に並べてあるぞ。スペースの都合で、トップ記録が低めだった6キャラ(狙い目だぞ)は省略したのでよろしくね。

最終発表 リッジレーサーレボリューション

●中級T.T.(白い車部門) 1位:平出武志(長野県)2'40"843
参加者20名/5位 2'41"829 10位 2'43"748 15位 2'45"355
●中級T.T.(黒い車部門) 1位:平出武志(栃木県)2'43"991
参加者12名/3位 2'44"539 6位 2'46"498 9位 2'46"976
●中級T.T.(白黒以外部門) 1位:平出武志(栃木県)2'58"665(#12)
参加者28名/5位 3'04"875 10位 3'08"529 20位 3'12"326
●上級T.T.(白い車部門) 1位:赤狼(群馬県)2'49"018
参加者39名/10位 2'54"853 20位 2'59"761 30位 3'07"922
●上級T.T.(黒い車部門) 1位:赤狼(群馬県)2'51"439
参加者11名/3位 2'53"918 5位 2'55"136 8位 3'13"043
●初級/◇白い車部門 1位:赤狼 2'51"439◇黒い車部門 1位:赤狼 2'10"765◇白黒以外部門 1位:徳永幹夫 2'23"671(#12)

参考発表 募集外の記録

●ワイプアウト/◇アルティマ(参加者11名)1位のタイム1'43"8◇テラマックス(8名)1'45"7◇アリドス(2名)2'32"9◇コロデラ(1名)2'51"7、以上はQIREX/Kel Solaarを選択。◇シルバーストリーム(4名)2'01"5、これはAG SYSTEM-Daniel Changを選択。以上5種目の1位は梅津孝弘(埼玉県)。◇カルボニス(8名)1位 佐藤大樹 1'42"8
●進め!対戦ぱずるだま 1位:山口浩史 194,420点 参加者10名
●ガンダム(ステージ9、14のクリアタイム合計)参加者9名
1位:小林寛(秋田県)合計50秒70(9面—46秒50・14面—4秒20)
●バイオハザード(クリアタイム)参加者26名
総合1位:岡田Rei(東京都)1時間22分58秒
(ジル使用/1人で脱出/ロケットランチャー有/セーブ回数0)
ちなみに、ベストエンディング部門なら、1位:加賀城太郎(兵庫県)1時間36分20秒(クリス使用/セーブ回数0)

"アツい"人の戦闘記～夫婦でタイムアタック!

このコーナーには、夫婦でいっしょに参加してくれる人も多い。そんな参加者を代表して、今月は麦倉秀一さん、聡子さんのご夫婦にスポットを当ててみよう。『モータートゥーン』で全国トップをとった経歴を持つ奥さまに、ゲーム好き夫婦の微笑ましい戦闘ぶりを伺ってみたぞ。

「もともと旦那はゲームをやらない人だったんです。私がRPGとか好きなので、よく遊んでいたんですが、その影響で旦那もゲームをプレイするようになりました。そんな旦那も最近はすっかりゲームに目覚めてしまって、私が妊娠して動けなくなっていた時にも、自分だけでゲームのイベントに出掛けたりしていました(笑)。

凝る時には、夫婦そろって指の皮が破れるくらいにゲームをするんですが、タイムアタックって、すっごく緊張しちゃいますよね。1周目にいいプレイができたら、2周目以降に指がプルプル震えたりしてね。実際それで失敗することも多いんだけど、このドキドキがあるから、いいタイムが出た時ってすっごくうれしいんだと思うんです。普通にプレイするだけでは、こんな感動は絶対に伝わらないでしょうね。

今は『モータートゥーン2』の発売が待ち遠しい毎日です。夫婦そろってノリノリなんで、2人でぜひ参加したいと思っています。

誕生したばっかりの子供ともども、いつまでも家族みんなでゲームを楽しんでいきたいですね」

◀麦倉さん、これからも、がんばって下さい。

次号でこのコーナーがさらに熱くリニューアル!! 乞うご期待!!

●"アツい人の戦闘記"で紹介する人も募集中! キミのアツい思いを全国のライバルに伝えたい人は"アツイ人の戦闘記に登場希望"と明記し、電話番号と連絡可能な時間帯(曜日)をハガキで教えてくれたまえ! ●スーパーゲーマーだけではなく、もっと幅広い人に親しまれるページにしようと、ただ今改良策を検討中。何かいいアイデアやご意見をお持ちの方は、気軽にハガキで聞かせてね。送り先は、このコーナー宛でOKだぞ。●超人プレイビデオのプレゼントは、今月はお休みします。

参加希望者の諸君へ　ルールをチェックして、ハガキをドシドシ出そう

さぁエントリーだ

記録をエントリーしたい人は、ハガキに「住所・電話番号・氏名（必要なら6文字以内のペンネーム）・年齢・参加ゲーム・申請記録（内容は種目ごとに違うので、以下でチェックすること）」を書いて、このコーナー宛に送ろう。1人で複数種目に参加してくれるのも大歓迎だけれど、同じ人が同じ種目に再申告する場合は「〜回目の申告です。前の記録は〜です」と必ず書き添えるようにすること。ただし、ハガキ1枚につき1人1種目の申請のみ有効となっているので、間違えないように。同じゲームでも、複数の記録を申請する時は別のハガキにすること。

入賞した場合には、記録確認のためにメモリーカードかビデオ（どちらを使うかは種目ごとに違うぞ）を"編集部から連絡の上で"送ってもらう。確認が済み次第返却するぞ。

鉄拳2〜タイムアタックモード〜

目下募集中！

ルール

タイムアタックモードにて、中ボスとボスを含む10人を倒すまでのタイムで競う。使用するキャラは、裏技で使えるキャラも含む、全23人の誰でもＯＫだ。キーコンフィグなどの設定は自由に決めてくれて構わないぞ。記録は全キャラ共通で集計するけれども、各キャラごとのトップにも賞品は出るからね。読者フレンドリーの電撃ＰＳでは、参加者全員の記録と順位を発表しちゃうので、お楽しみに!!

入賞時の確認　メモリーカードを使用

しめ切り　27号(7月26日発売号)掲載の分まで

申請記録

『鉄拳2タイムアタック』と明記して、「クリアタイム／使用キャラ／対戦したキャラの名前と順番（面倒なら、これは省略してもＯＫ）」をハガキに書こう。余裕があれば、使用した連続技や攻略方針なども書き添えてくれると、ベター。

勝者へのほうび

各キャラのトップには、テレカを進呈。全キャラ共通のランキングでは、1〜10位、11位〜50位、50〜100位、100〜300位の各ブロックから、抽選で1名にＰＳソフトをプレゼントするぞ。上位になるほど、賞品獲得の可能性もアップするからね!

鉄拳2〜サバイバルモード〜

募集開始！

ルール

サバイバルモードにて、勝ち抜いた人数を競う。使用するキャラは、裏技で使えるキャラも含む全23人の誰でもＯＫなので、自分の好きなキャラでチャレンジしてみよう。キーコンフィグなどの設定も、特に条件の指定はないからね。記録は全キャラ共通で集計するけれども、各キャラごとのトップもバッチリ発表しちゃうぞ。この種目でも、参加者全員の記録と順位の発表を行う予定なので、ドンドン参加しよう。

申請記録

『鉄拳2サバイバル』と明記して、「倒した人数／使用キャラ」をハガキに書こう。

余裕がある人は、タイムアタックの時と同じように、使用した連続技や攻略方針なども書き添えてね。

勝者へのほうび

全キャラ共通のランキングでトップに輝いた1名に、ＰＳソフトをプレゼントするぞ。参加人数がたくさん集まるようなら、プレゼントのグレードもアップさせるので、友だちを誘って参加しよう。

入賞時の確認▶メモリーカードを使用　**しめ切り▶9月末発売号掲載の分まで**

ジャンピングフラッシュ! 2

目下募集中!

ルール

タイムアタックモードで、ステージクリアのタイムを競う。記録を募集するのは1周目の、1－2、3－2、5－1（これは今月から追加）、5－2、6－1の5つ。集計は各ステージ別に行うぞ。ほかのステージでも集計作業は行っているので、申請する分には大歓迎だ。1枚のハガキで、複数のステージの記録を申請するのは厳禁なので注意してね〜。"全参加者の記録発表"も企画中なので、奮って応募しよう。

申請記録

『ＪＦ2』と明記して、「選択したステージ／記録／クリアのルート（Ｅ、Ｘ、Ｉ、Ｔのムームー星人それぞれを救出した順番）」を教えてね。とくに、選択したステージは、わかりやすく書くようにしよう。

勝者へのほうび

各5ステージの優勝者に、テレホンカードを進呈。また、各ステージの上位5名（合計25名）の中から抽選で3名に、希望のＰＳソフトを1本プレゼントするぞ。参加者が多ければ、プレゼントも増やすので、よろしく。

入賞時の確認▶メモリーカードを使用　**しめ切り▶ Vol.25号掲載の分まで**

モータートゥーン・グランプリ2

募集開始!

ルール

タイムアタックモードで、トゥーン・ビレッジ、トゥーン・アイランド2、クレイジー・コースター、の3コースでトータルタイムを競う。使用するキャラはマニュアルで紹介されている8人の誰でもＯＫで、集計は各ステージ別（全キャラ共通）で行うぞ。もちろん、ほかのステージでも集計は行っているし、隠しコースでの集計も将来開催する予定なので、自分の好きなコースで腕を磨いておこう。

申請記録

『モータートゥーン2』と明記して、「選択したコース名／トータルタイム／使用したキャラクター名／ネジコン使用か否か」を書こう。ラップタイムのみの申告は、一応集計からははずさせてもらうので注意してね。

勝者へのほうび

各5コースの優勝者に、テレホンカードを贈呈。また、各コースの上位5名（合計15名）の中から抽選で1名に、希望のＰＳソフトを1本プレゼントしちゃうぞ。優勝できなくてもチャンスはあるので、がんばろう。

入賞時の確認▶メモリーカードを使用　**しめ切り▶9月末発売号掲載の分まで**

そのほかなんでもＯＫなのだ

目下募集中!

このコーナーでは、集計が終わった種目だけではなく、読者が自分で作ったルールのもとに叩き出した記録でも受け付けているぞ。『ＪＦ2』の2周目でのハイスコア、『あいどるプロモーション』でのファンクラブ会員数、『バイオハザード』のクリアタイムなどの記録も待っているので、自分の愛するゲームでぜひ参加してみよう。

また、具体的な記録が残らないものも含めて、「このゲームが好きなので、こんなにガンバリました」という申告も、ガンバリ自慢の部屋でも大募集中だ。このページの欄外を参考にして、ハガキを出そう!

挑戦の受け付けは

〒101東京都千代田区神田駿河台1-8
東京ＹＷＣＡ会館5階
電撃プレイステーション編集部
電撃ＴＳアタック係まで

しめ切り

Vol.25号掲載分のしめ切りは6／3必着
Vol.27号掲載分のしめ切りは7／1必着
8月発売号以降のスケジュールは未定です

●ガンバリ自慢の部屋へのお誘い：この部門は、何かしらガンバってプレイした内容を全国の仲間たちに自慢しちゃう、自由で楽しい種目なのだ。『ＪＦ2』で踏みつけ連続記録に挑戦とか、『太陽のしっぽ』のプレイレポートやエンディング報告など、ルールは参加者が自分で決めてくれてＯＫ。楽しいものや、情熱の感じられるものは、名前（ペンネーム）入りでドンドン掲載しちゃう予定なので、気軽にハガキで知らせてね。証拠品（返却はしません）をつけてくれると、採用の確率もＵＰするぞ。

PS移植化計画

PLAY STATION

今回は、ナムコの本格派ファンタジーRPG『テイルズ オブ ファンタジア』です。SFCで発売して以来、カルトな固定ファンがついたこの作品。SFCだけでなく、ぜひともPSでプレイしたいのです。どのハードでプレイしても名作は名作ですから……ね？

『テイルズ オブ ファンタジア』をぜひともPSでプレイしたいっ!!

『テイルズ オブ ファンタジア』は、SFCでナムコが発売したファンタジーRPG。SFCでは驚異的と言える、48メガビットの大容量を生かし、既存のRPGとは一線を画したゲームとなっています。代表的な例をいくつか挙げていきましょう。①キャラクターデザインが藤島康介氏。②建物など、オブジェの描き込みが尋常ではない。③アクション要素のある戦闘システム。④随所に有名声優の声が入り、デモでは主題歌まで流れる。さらにこれらに加え、操作レスポンスやシステムも丁寧に作り込まれており、プレイヤーが苦痛やストレスを感じることなくゲームに入り込めるようになっています。

▲藤島康介氏のキャラ＋大容量を活かした美麗グラフィックで、プレイヤーをぐいぐいゲームの世界へ引き込んでくれます。

『テイルズ オブ ファンタジア』のココがスゴイ

システムがスゴイ！

システム面で目を引くのは、まず「武器順」「五十音順」など、アイテム検索が容易なところ。しかし、注目すべきは戦闘システムです。横から見た視点で、プレイヤーは主人公のみを動かして他のキャラは自動的に行動します。しかし、いつでも他のキャラに指示ができるので、緊張感ある戦闘が続くワケです。

▼洗練されたアイテム画面で、アイテムをすばやく検索可能。

▲アクション要素のある戦闘シーンでは、仲間は自動的に行動します。

演出がスゴイ

▲イベントで子供とかけっこ。このときのBGMは、なんと「ラリーX」。

演出面で特筆すべきは、「声」にこだわりを見せていること。特に、戦闘中は魔法や必殺技の名称を喋りまくり、戦闘を盛り上げてくれています。また、オープニングに合わせ、肉声で主題歌が1コーラス流れるというのも製作者のこだわりなハズ。SFCでこれだけ声が出るというのは、驚異ですらあります。実は、声でかなり容量を喰っているのでは？

▶オープニングのデモは、肉声で展開します。

◀有名声優が軒を連ねて出演。これも声に対するこだわり？

もしもPSに移植されたら…？

[システム]

システムは、SFCの時点ですでに完成されていると言えます。ですので、PSでもシステムは大幅に変えなくてもいいハズです。たった1つ言うとすれば、大抵のユーザーが口にするエンカウント率（敵との遭遇率）の高さをもう少し低くすることくらいでしょう。これさえクリアできればシステム面で問題ナシ。

◀システムは、すでにSFC版で確立されています。これ以上イジくっても…。

▲名場面もアニメになれば、雰囲気がガラっと変化するかも？

[デモシーン]

SFCでは主題歌に合わせ、ゲーム中の名場面のダイジェストが流れましたが、PSではこれをパワーアップするのはどうでしょう。例えば、名場面のダイジェストをフルアニメーションにするとかです。安直ですが、これだけでゲームの雰囲気がだいぶ変わるハズ。いかがなモンでしょうか？

[サウンド]

SFCでは、ゲーム中で主題歌が流れるなど、音楽面での演出が冴えてました。PSでは、これをさらに進化させ、キャラごとにテーマをつけたりするのは？　当然、戦闘中も喋りまくるのは変わりませんが、同じ必殺技でも熟練度によって声の調子が変わるとか……声優さんは大変でしょうが。

▲声のニュアンスが変われば、熟練度も上げがいがある？

そして…移植の可能性は？

さてさて、「テイルズ」はPSに移植される可能性があるのでしょうか？　発売元のナムコさんにコメントをいただきました。

「『テイルズ』を開発したスタッフたちは、現在次回作へ向けて充電中です。それが、はたしてPSなのか、はたまた違うハードなのかは、私の口からはとても言えません(汗)。さてPS化に関しては、今のところ発表できる情報はありません。この移植を実現するには読者の皆さんの声が必要です。「移植希望」のお手紙が何千通も何万通も届いたら作らないわけにはいかなくなるでしょう。皆様のお便りをまってます」

（ナムコ　吉積）

▲「音」にこだわりを見せる作風は、このオプション画面からもうかがえます。

▲SFCの性能を限界まで引きだした本作がPSになったらスゴイものができるハズ。

今月の移植希望ベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	ポイント
1	2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	9401
2	1	新世紀エヴァンゲリオン	9203
3	—	ドラゴンクエストシリーズ	8943
4	4	同級生シリーズ	8712
5	12	ああっ女神さまっ	8528
6	9	テイルズ オブ ファンタジア	7948
7	6	ヴァンパイアハンター	7021
8	8	スーパーロボット大戦シリーズ	6521
9	10	レイブレーサー	6159
10	14	ファイアーエムブレムシリーズ	5537
11	20	イースシリーズ	5012
12	16	ロマ サガ・シリーズ	4350
13	15	天外魔境シリーズ	3420
14	—	D&D2	3200
15	13	無人島物語シリーズ	3069
16	—	電脳戦記バーチャロン	2405
17	—	桃太郎電鉄シリーズ	2093
18	18	新機動戦記ガンダムW	1671
19	19	パワードールシリーズ	1132
20	—	ドラゴンフォース	879

移植についての熱い語らい

今回は、まずサターンの脱衣麻雀である『スーチーパイⅡ』から紹介。このソフトは、7月にPSで発売予定の同名タイトルと違って、18禁ソフトとなっています。園田健一氏が描く、かわいいキャラのアレ（笑）が見たい人には、オススメのソフトでしょう。

次に紹介するのは、SFCの『ごきんじょ冒険隊』。ジャンルは、基本的にRPGですが、このゲームにはRPGで王道と言える戦闘での成長はありません。では、どうやって主人公を成長させるかというと、これが育成SLG。うまく育てれば、主人公はいろんな技能を覚えていきます。かわいいもののファンの人なら要チェック。

▲サターンの『スーチパイⅡ』には、「おまけ」として声優のインタビューが入っています。

▲SFCの『ごきんじょ冒険隊』は、原作のマンガの雰囲気が壊れないよう作ってあります。

Hゲームの実状

世のHゲームファンが待ちに待っていた『同級生』シリーズの最新作がついに発売されます。その名も『下級生』。Hゲームファンなら知らない人がいない大御所・エルフの作品ですので、品質は保証付きと言えましょう。

プレイヤーは高校生となって、1年間を過ごします。とは言っても、実際に行動できるのは土曜日の午後と日曜日だけ。平日は、学校生活やアルバイトに費やされます。また、季節の概念があり、春夏秋冬で登場する女の子のコスチュームが変わるのも特徴の1つ。さらに、前作と違う点として「嫉妬」というものがあります。これは、パラメータでは表示されないのですが、主人公が女の子とイチャイチャしていると他の女の子の対応が悪くなるといった具合。

新要素盛りだくさんのこのゲームはHD専用で6月7日、¥9,800で発売予定となっております。

▶グラフィックは、なんと400枚以上！その1枚1枚が、このクオリティです。

アーケードはこれっス

今、話題のアーケードゲームと言えばコレ、『わくわく7』です。『ギャラクシーファイト』で格闘ゲームのノウハウをレベルアップさせたサンソフトが満を持して出すこのゲーム。登場キャラはロボット、ギャル、ナゾの生物など盛りだくさん！　きっと好みのキャラが1人はいるハズ。また、ゲージを溜めて必殺技を出す「わくわくゲージ」などの新要素が加わり、システム面も洗練されたものになりました。この異色の格闘ゲームに、どう反応する？

▲さまざまなタイプのキャラが登場する『わくわく7』は、見どころ満載のデキです。

◀埼玉県　あゆむさん：ドラゴンがかわいいですよねぇ。ムリかなぁ。

◀東京都　霊王結魔弾さん：うちの会社（MW）の人に聞いておきます。

◀茨城県　神威さん：タテでもヨコでも確かにSTGが欲しいです。

◀愛知県　キツネ王国さん：お願いされちゃぁねぇ。お願いします。

◀愛媛県　八代さん：シロとクロがカワイスギです。カモノハシもしゃべる？

▶東京都　佳月ひろさん：SLGとかいいんですけどねぇ。SFCは…。

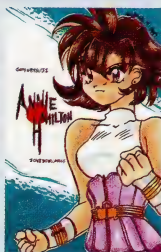
ハガキを下さいませ！あぁひとすじ！

有名ソフトのみならず、無名ソフトも「PSで遊びたい！」なんて人はハガキを下さい。たとえ1枚のハガキでも、それが積み重なっていけば大量のハガキとなります。チリも積もれば山となる！　ちょっと例えが悪いですが。ちなみに、このコーナーで採用された人は、奴隷ページのポイントに加算されます。

〒101 東京都千代田区
神田駿河台1-8
YWCA会館5F
DPS「移植化」係

Color Illust Very Good
色絵 VERY GOOD

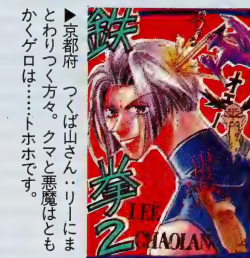
〒101
東京都千代田区
神田駿河台１－８
東京ＹＷＣＡ会館５Ｆ
ＤＰＳ
「カラーイラスト」係

次回から、このコーナーの名前が変わります。さて、なんという名前になるでしょう？ 答えは６月14日売りの隔週創刊号をご覧下さい。しかも買って。宣伝でした（激爆）。

◀大阪府　唯津美影さん：アニーにおまかせってなもんです。ステージの曲もいいですよね。

◀秋田県　神無月セイさん：エイジがキレイでいいですねぇ。まだまだ謎が多いですよね。「闘神伝」。

▲愛知県　ＡＫＩＲＡ・Ａさん：ＯＫなんですが、なぜイカ？　しかもくわえてるのはなぜ？　なぜ？

◀東京都　大宮ゆうさん：強いですよね、彼女。ピョンピョン跳ねるし……あ、それは全員か（笑）。

◀北海道　七海慎吾さん：微妙な位置にある名前の入れ墨！？がステキです。目が冷たいのも◎。

◀京都府　つくば山さん：リーにまとわりつく方々。クマと悪魔はともかくゲロは……トホホです。

◀岐阜県　中村由花子さん：大きくなるのは結構禁じ手かもしれません。メロメロ度高いです。

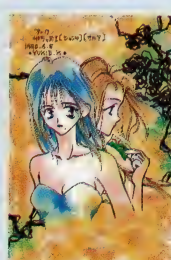
◀長野県　楠本恵津子さん：よく見ると髪の毛の中にも文字が隠れてるんですよね。かっこいいです。

◀福岡県　チロル16さん：コギャルなエリスとびっくりなカオス。いったいこの親子に何が？

◀長崎県　Ｍｅｌｔ Ｄｏｗｎ！さん：うーん……唸ってしまうような美乳。しかも目が輝いてるのがイイです。しかもちょっとＨだし（笑）。

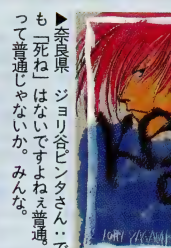
◀東京都　咲舞さん：ハガキサイズのセル画ってけっこう大変じゃありませんか？　クッキリ出ますね。

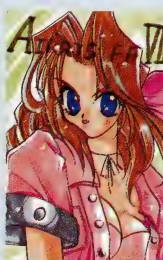
◀埼玉県　ＴＥＲＡさん：毎度、色鉛筆でこの発色は素晴らしいです。今度、ＳＤキャラも描いて下さい。

◀愛知県　ワタナベマサヒロさん：筋肉の質感がリアルで、超強そうです。ナッハッハがさらにグッド。

◀長野県　楠本由貴恵さん：「アークⅡ」は女の子が増えて、万歳な人が多いらしいです。

◀大阪府　飯塚鈴奈さん：西原久美子さん演じるウサギちゃんです。何言ってるかわからないけど◎。

◀神奈川県　矢渡さん：ハガキの裏まできちんと読んでます。何か書いてあると担当はうれしくなります。

◀北海道　ベンジャミンさん：手足の大きい獣は体が大きくなるっていいますよね。もっと成長する？

◀奈良県　ジョリ谷ピンタさん：でも「死ね」はないですよねぇ普通。って普通じゃないか。みんな。

◀神奈川県　貞雅さん：「メガペル」期待度高いです。戦闘しゃべるのがカワイスギです。

◀愛知県　松下麻香子さん：声は出るのでしょうか？　誰が当てるんでしょう？　う～燃えるです。

◀福井県　ケモリンさん：ＧＰ－０１－Ｆｂは移動力はあるんですけど…決め手がいまいちで。格好はいいんですが。

◀宮城県　野々原ちきさん：速くて手数が多いので、対戦時、彼女を敵視する人もけっこういます。

▲山形県　みるく１号さん：金髪ってだけで、そんな。あぁ、でもお年頃なのですね。

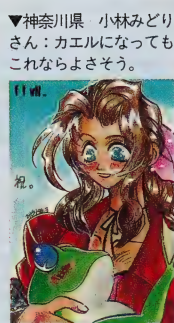
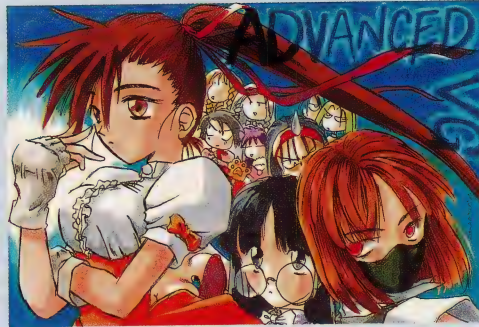
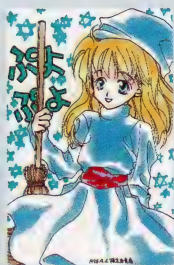
◀京都府　クラウザーしおりさん：「ＺＥＲＯ２」のよゆうっス時は、対戦時、手出し無用らしいです。

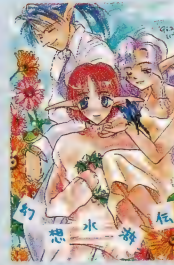
◀大阪府　Ｍ－ＭＡＳＴＥＲ－ＺＸ－Ⅱさん：精気を吸い上げてるんでしょうか？

◀愛媛県　八代さん：女の子ならやらなきゃゲーム。大人数イラスト第3弾、期待してます。

◀神奈川県　有見翼さん：発売が待たれる「ＣＲＷ」。期待している人は多いはず。

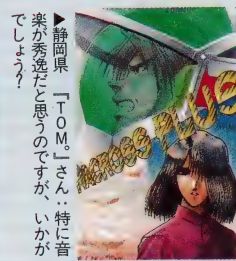
◀東京都　ウニマルさん：髪の質感がスゴイです。生け贄になりそうな妖しさがモリガンらしくてステキです。

▲大阪府　清宗草さん：声がきいてるトレイシー。「弱いよもう」！

▼神奈川県　小林みどりさん：カエルになっても、これならよさそう。

◀東京都　ヘルカオスさん：その他大勢になってる人たちの不機嫌そうな顔がまたイイです。胸だけの人もいるし……。

◀長野県　楠本由貴恵さん：『ぷよぷよ』なのです。ストーリーモード、PSオリジナルだといいですねぇ。

◀千葉県　木村吉伸さん：スゴイ分析の元に書かれた清川さんのおみ足。走りますからね。彼女。

◀宮城県　一郎アキラさん：エルフの仲よし3人組。弓でバシューンとやっておしまい！　な感じです。

◀三重県　288さん：代歩ちゃんにヤッポーなんて、言われるともうメロメロなのです。

◀奈良県　ジョリ谷ピンタさん：傷跡が男前を上げてる覇王丸。タダの乱暴者ではないのです。熱い男なのです。

◀大阪府　いっきまーすさん：ツインビーなのですね。「いっきまーす」にもイロイロあります。

◀静岡県　『TOM』さん：特に音楽が秀逸だと思うのですが、いかがでしょう？

◀愛媛県　犬彦遊馬さん：聖母のようなエアリス。こんな表情されたらもう……ですね。

◀神奈川県　どうあしかさん：いったいどんな味がするんでしょう？　この娘の料理は。食べてみたいです。

◀京都府　つくば山さん：ガンビットいないんですよねぇ……。好きなんですけど。SFC版だけ……。

◀山梨県　河野紀夫さん：バレットがかわいいです。ガオーって感じで。目もまん丸だし（笑）。

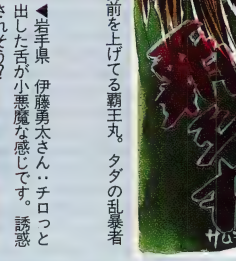
◀福岡県　樋口勝寛さん：好きなのですねぇ。フェリシアの頭の上が。ウキャウキャと超楽しそうです。

◀岩手県　伊藤勇太さん：チロっと出した舌が小悪魔な感じです。誘惑されそう？

◀神奈川県　貞雅さん：獲物に映る横顔。秘めた闘志をさらけ出して戦う修羅なのです。

◀大阪府　天生涼子さん：しあわせそうです。この2人の関係ももっと明かされないですかねぇ？

▲岡山県　アルディピテクスさん：カンガルーロジャーの口から血が……。なんだか超ステキ。喰った？　喰ったの？

◀京都府　仙堂彬さん：いい子ですよね。主人公の能力気にしないし。好いてくれますモノ。

◀北海道　季己さん：風子らしいセリフ。のぞき込み方もなんだからしくてかわいいです。

◀宮城県　九尾みかさん：ポンポンの中に何かを仕込んでいるハズ。きっと。乱舞気持ちいいですよね。

◀広島県　DDTさん：カズヤの目が尋常じゃないのが○。親父の険しい顔も魅力的？

◀埼玉県　よしかづさん：頭に手を乗せられる感じの久美ちゃん。上見てるし（笑）。

◀秋田県　まいまいさん：燃えたろ？　ネオジオ版よりもイントネーションが素直な京くんです。

◆カラーイラストの基本

読者様のカラーイラストで構成されるこのページですが、2、3、耳寄りな情報がございます。これまたよろしいですか？

①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色塗り。色が薄いと印刷で発色してくれないので、色えんぴつなどを使用する時は要注意。かなり濃く書かないとダメ。

②：掲載されるとポイントが加算：ルールは151ページのPSの奴隷に準拠してます。イラストはポイントが高いので総合チャンピオン（本を買った上にハガキをくれる偉い読者様に与えられる称号）になる近道かも！

③：掲載されれば、絶対何かがもらえる：ポイントに関しては今号152ページ参照。

DPS読者プレゼント

電撃PlayStation 7月号の読者に贈る

いつも電撃プレイステーションを応援してくださっている読者の皆さまへの感謝の気持ちを込めたプレゼントコーナーです。今回も、たくさんのご応募をお待ちしています。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、162ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者はVOL.26号（7月12日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えるようにしてください。

合計で13名に当たる!

ドキドキプリティリーグ 直筆声優サイン色紙

異色のギャルゲーとして話題沸騰中の女子野球部育成SLG『ドキドキプリティリーグ』。このゲームのCV（キャラクターボイス）を担当した人気声優10人のサイン色紙をプレゼントだ!!

各1名

1 國府田マリ子	6 秋山久美
2 白鳥由里	7 小森まなみ
3 松本梨香	8 冬馬由美
4 米本千珠	9 永島由子
5 氷上恭子	10 瀧本富士子

3名

11 出演声優10人の寄せ書きサイン色紙

10名

12『首都高バトル』オリジナルテレホンカード（提供:GENKI）

PSソフト

発売後も人気好調の『メルティランサー』をはじめ、今回も注目タイトルがそろったぞ。

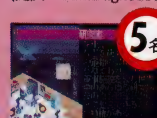
5名

16 メルティランサー（提供:イマジニア）

3名
17 ギャラクシーファイト（提供:サンソフト）

3名
18 Nupa〜ぬうぱ〜（提供:トミー）

3名
19 Pandra Project（提供:TeamBughouse）

5名
20 DEFCON5（提供:マルチソフト）

5名
21 X-COM -未知なる侵略者-（提供:スペクトラム・ホロバイト・ジャパン）

5名
22 おーちゃんのお絵かきロジック2（提供:サンソフト）

PSソフト+体験版 あわせて12タイトル242本!

体験版

噂の4タイトルの体験版を、計210名様に！ その名の通り、ぜひ〝体験〟しておきたいものばかりだぞ。

100名

24『ジャンピングフラッシュ2』〝Rap・la・MuuMuu〟CD-ROM ※音楽＋映像のみ（提供:SCE）

30名

23『サイバースピード』体験版（提供:ギャガ・コミュニケーションズ）

30名

25『TIZ』体験版CD-ROM 電撃PSバージョン（提供:ゼネラルエンタテイメント）

50名

26『首都高バトル』ハイライト版（提供:GENKI）

20名

13『キュイーン』特製ハンカチ（提供:メディアエンターテイメント）

30名

14『女神異聞録ペルソナ』特製シール（提供:アトラス）

3名

▼▶超人気の『アドヴァンストV.G.』のソフトとポスターをセットで3名様に。

15『アドヴァンストV.G.』PSソフト&特大ポスター（提供:TGL）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

電撃 Play Question プレイクエスチョン

1996 JULY
HOW TO WIN

ゲーム攻略に命を削る、熱きゲーマーたちによる炎の大攻略！　彼らの魂の叫びを聞いてくれ！　ついでに俺の歌も聴いてくれ。ホゲ～。

プレイした誰もが体を傾けてしまう、バツグンの臨場感！
凝りに凝ったグラフィックと音楽にもご注目あれ!

JumpingFlash!2
アロハ男爵　大弱りの巻

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ジャンプするという独特の楽しさばかりが注目されているけれど、このゲームの魅力はそれだけではないと思う。よーく注意してみると、背景のグラフィックや敵キャラ、そして音楽や効果音など、さりげないところにメチャ凝ったところが発見できるのだ。その辺りを見逃してちゃもったいないので、このページで徹底紹介しちゃおう。（ＪＯＨ）

ジャンル	3DSTG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（1～3ブロック）
発売日	4月26日発売（発売中）		

★ゲームの魅力と攻略情報が満載!!　『ＪＦ２公式攻略ガイド』５月31日発売!!

『JF2』を100倍おもしろくする㊙情報を大公開!!

こんなの知ってた?1◉気づきにくい"音"

ゲーム中には、よほど注意しないと気づかない効果音が山ほど盛り込まれている。例えば、椰子の木の近くでは、葉の触れ合う音が聞こえるのを知っていたかな? また水中に飛び込む音も、ワールド１などの水と、ワールド４のオイルとでは微妙に違っている。このおかげで、水は「澄んでいる」、オイルは「汚れている」という感じをうまく表現しているんだね。ほかにも色々とあるので、プレイに余裕の出てきた人は、ぜひ探してみよう。

▲水中ではBGMが小さくなって、周囲の環境が一転した感じを、見事に表現している。

◀ヨットの近くでは、綱がきしむ音が聞こえるはず。自分で発見していた人はいたかな?

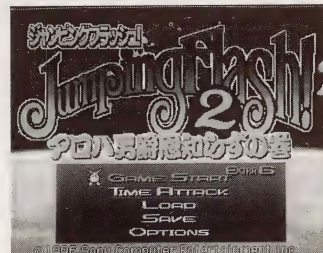
こんなの知ってた?2◉なかなか見られない"動き"

普通、敵キャラとの接触は、無視して通過してしまうか、倒してしまうかの２通りしかないだろう。でも、近くでちょっと観察してみると、今までキミが知らなかった敵キャラの姿にたくさん出会えるはずなので、興味ある人はぜひ試してみてね。写真で紹介している以外にも、ヤドカリさん（１－１）やスライムくん（２－２）、カエルのプリンス（３－２）などの攻撃は、特に楽しいので注目。

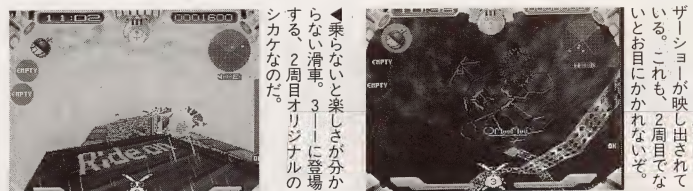
◀手を振ってから攻撃してくるバーガーさん。普通は、その前に倒しちゃうんだけれどもね…（笑）。

▲うまくキーウィだけを攻撃すると、残ったパラグライダーの部分だけで飛行しちゃうぞ。

こんなの知ってた?3◉2周目のヒミツ

ワールド６－３をクリアすると、エンディングのあとに２周目が用意されている。これを１周目の焼き増しと思っていると、それが大間違い。実は２周目では、マップが大改良されているうえに、オリジナルのシカケやグラフィックなどがいっぱい詰まった、ゴージャスな内容にしあげられているのだ。ゲームとして手応えがアップしているのはモチロン、背景の中にも遊び心がたくさん隠されているので、『ＪＦ２』マニアを自称する人は必ず押さえておこう。特に、下の写真で紹介しているポイントは必見なので、見逃さないようにね。

▲これが２周目のタイトル画面。「恩知らずの巻」になっている通り、専用のストーリーで展開するぞ。

◀乗らないと楽しさが分からない滑車。３－１に登場する、２周目オリジナルのシカケなのだ。

◀５－１では、上空にレーザーショーが映し出されている。これも、２周目でないとお目にかかれないぞ。

▼４－２では１周目にクラゲラー８号が作られていたけれど、２周目では９号が製造中なのだ。ちなみに、８号とは２周目６－２で対決するぞ!

▲１周目のエンディングで無事に開店した居酒屋"オアフ島"。２周目の１－１で"オアフ島"に来ると、酔っぱらったキーウィ君に出会える。

ポイントQ&A

Q：『ＪＦ２』に関して、攻略記事をもっとたくさん読みたいのですが…。マップとか、ヨーロッパ版とかでわからないことがいっぱいの私を助けて!!

A：そんなキミに右で紹介している公式攻略ガイド（¥980）を授けよう。この中では、ゲーム開発者をもビックリさせた（実話）精巧な全ワールドマップを収録し、ゲーム中の隠し要素も完全解明、究極のタイムアタック講座までサポートしてあるぞ。ゲームの見所もバッチリ収録、『ＪＦ２』のことならこの一冊ですべてＯＫ！

前半２ページは、『デザエモン＋』使い方講座。そして、後半２ページは電撃PSが製作した「クマンゲリオン」の紹介なのです。

デザエモン＋（プラス）

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN
ちょっと前の話になりますが、みなさんゴールデンウィークはなにしてました？　私の友人Ｗさんは、遊びの誘いを断ってまで、このソフトのサンプルで遊んでいたそうです。しかも、ゴールデンウィーク中は毎日。ここから察するに、こういうソフトって好きな人はたまらなく好きなんでしょう……って、自分もそうですけど。（ホスト中川とドット絵番長）

ジャンル	ETC	価格	¥5,800
メーカー	アテナ	対応周辺機器	メモリーカード（15ブロック）マウス
発売日	5月24日（発売中）		

『デザエモン＋』で「クマンゲリオン」を作ろう…どうして？

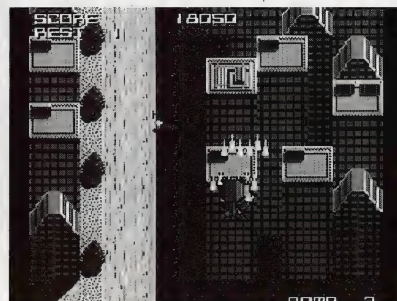
『デザエモン＋』（以下、『＋』）は、気軽にＰＳでＳＴＧが作れるソフトです。しかし、「気軽に」とは言ってもソフトをうまく使いこなさなければ、ゲームが作れません。コレって当たり前。

そこで、ここではまず前半の２ページで『＋』のイカス使い方講座を開催！　グラフィック・音楽や、組み立てのうまいやり方を学んでおきましょう。しっかり読んでおけば、アナタも『＋』マスター間違いなしで友だちにも鼻高々です（？）。

そして後半２ページで、本誌増刊Ｇ２でホンの少し紹介しただけなのに、なぜかすごい反響があった「クマンゲリオン」を紹介。

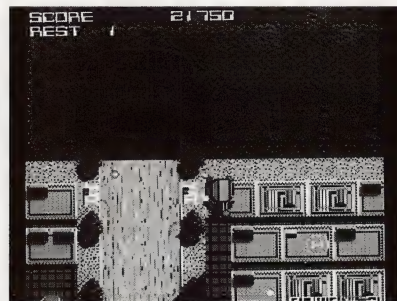
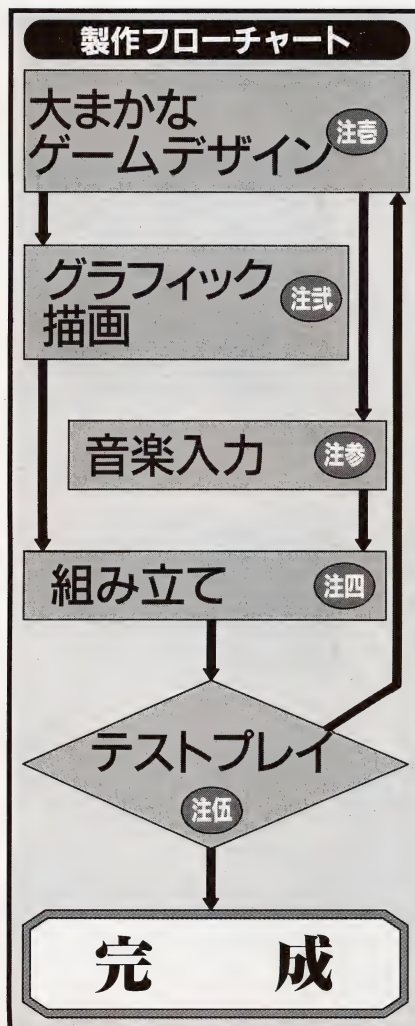
また、さらに今回は、この名（迷？）作のコピーサービスまでやってしまう豪華絢爛な４ページとなってます。くわしくは、それぞれのページにまかせるとして、ここは密度濃いですよー。もう、覚悟してから読んでもらわないと死ぬかも（ウソ）。

▲それぞれの機能を使いこなして、アナタだけのＳＴＧを作るのです。そして、できたソフトは人に自慢（笑）。

▼『＋』の機能を限界ギリギリまで使いこなせば、今世紀最高の名作（大誇張）「クマンゲリオン」も作れます。

注壱 ◉どんなゲームにするか決めましょう

まずは、ＳＴＧのコンセプトをしっかりと決めなくてはなりません。これを怠ると、ヘナヘナのヘロヘロなゲームになってしまうことも……。

一番最初にやることは、大まかなゲームデザイン。『＋』の場合、ＳＴＧを作るソフトなのでジャンルを考える必要はありません。しかし、設定などの世界観はしっかり統一しておく必要はあるでしょう。でないと、いざ製作という段階になってどんなキャラを作ったらいいのかわからなくなるからです。

逆に、しっかりとした設定を最初の段階で作ってあれば「ここで、どういうボスを出そう？」というときにアイディアが出しやすいのです。例えば「クマンゲリオン」の場合、設定が例のアレですから（笑）、敵ボスは自然と「使徒」となるワケですね。しかも、使徒の出現する順番が決まってますから、このステージのボスはこの使徒ということまで決まってしまいます。ここからも、いかに最初の段階でのゲームデザインが重要であるかわかってもらえるハズです。まあ、例がパロディでなんですけど。ちなみに、『ゼビウス』の製作者である遠藤雅伸氏は、ソフトを作る前に小説を書いたそうです。

▲やっぱ、世界観は統一しとかないといけません。でないと、ワケわからんゲームになってしまいますから。

『デザエモン＋』は、コレが苦手

『＋』が、いかにすごいツールソフトとは言っても、苦手なコトがあります。ここでは「グラフィック」と「音楽」の面で苦手なコトを挙げていきましょう。

●グラフィック……①パレットに登録できる色数が少ない：自機や敵キャラ、背景などすべてのグラフィックは、各面でその種類ごと、16色ずつにしかパレットを設定できません。このため、木や金属など、質感の違うものを同時に登場させたり、カラフルなキャラを多数登場させようとすると、使える色数の少なさが問題になってきます。ですから、実際に絵を描き始める前に、あらかじめ使う色を選んでおくと後でラクなハズ。例えば「この面は森を飛ぶので、緑系の色を多めに登録しておこう！」というカンジです。②マップ編集画面が見にくい（絵が縮小されたもの）：例えば、似たような背景のパーツ（グラフィックの）を作っておいて、これを実際に配置していく場合、グラフィックが縮小されて表示されるため、パーツ同士の細かい違いがわかりづらいのです。特に16×16サイズのパーツはグラフィックがつぶれてしまいわかりづらいです。なるべくパーツは大きく作って、まとめて配置していくといいでしょう。とは言っても細かい部分にこだわると16×16のパーツを多用しないとダメなんですけどね。

●音楽面……音楽面では、「苦手」なところを箇条書きにしていきます。①１曲が16小節しかない。②３連符が付けられない。③スケール（ハ長調とか）の変更ができない。④１小節にコードが１つしか付けられない。⑤自分で作れるパートが２パートしかない。⑥その２パートともト音記号なので、ベースがとても付けづらい。⑦同トラックで音が同時に鳴らせない（つまりコードが付けにくい）。⑧ドラムパートがない。⑨拍子が変更不可能（４／４のみ）。

とは言っても、これらを全部ソフトに盛り込んでしまうと、素人には手が出せないものになってしまいます。素人と玄人、両方が楽しめるソフトってのは難しいものですな。

Ｑ：ボスキャラにイカス攻撃をしてもらおうと、２カ所から同時に太いビームを出そうとしたのですができません。どうしてでしょう？
Ａ：ボスはザコと違って、３カ所から攻撃が可能ですよね。しかし、３カ所から攻撃とは言っても同時には攻撃できないのです。残念ながら。ですから、ビームの発射間隔を調節するとかして、連続でビームを発射するなどしか手がないのです。

注式 ◉ザコ・ボス・背景を描くのです

すべて四角形で構成されるドット絵。この四角を使っていかに描き出すかが問題。さらに使える色数も決まっている制限付き。この中で工夫して描くわけですが…。

そういうワケで、もう大変です。なにって、普通に絵を描くだけでも大変なのに、四角いドットを使って描くんですから。でもまぁ、なんにしても「根気」と「慣れ」です。チクチクと何個もドットを打っていれば何か見えてくるものがあるハズ。そのうち、白と黒が並んでいるドットの真ん中に、灰色のドットを打つと白と黒の境界が滑らかになる、アンチエイリアシングみたいなテクニックも自然とできるようになります。ま、これはイバれるほどスゴイテクニックじゃないですけどね。

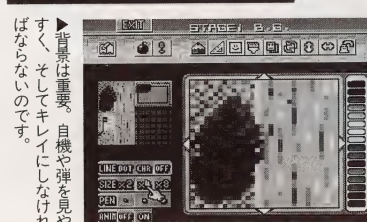
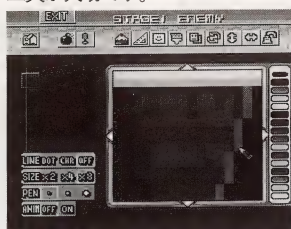
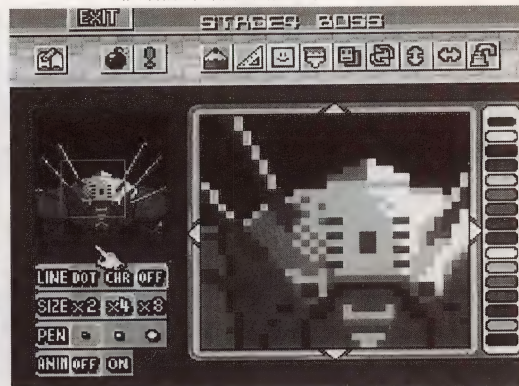
さて、それでは製作上でのカンタンな注意を1つずつ挙げていきます。

①ザコ：いわゆるヤラレ役ですが、自機の次に登場回数が多いキャラなので、そこそこにちゃんと描かねばいけません。編隊を組ませて登場させたり、中型機などと混在させて登場させ、メリハリをつけると中だるみしないハズです。

②ボス：その面の顔と言えますが、このソフトでは、キャラを変形させたりなどという特殊なことはできません。ここは、多彩な攻撃や動きでボスらしく見せたいところ。しかし、それにも限度がありますので、やはりグラフィックで自然と魅せなければならなくなるハズです。ボスは1体に16色フルに使えるので（ザコや背景のパレットと共用ではない）バリバリ描き込みましょう。

③背景：実は、これが一番いろんなパターンが必要なもの。例えば道路ですが……。普通の道路、日陰にある道路、半分だけ日陰になっている道路、木が植えてある道路、交差点になっている道路…などなど、道路ひとつとってもいろんなパーツを用意しなければならないワケです。これは、ビルディングやら山やら海やら…といろんなものに当てはまります。こうなるともう、自然と登録されている色数との戦いになりますが、チェック模様に色を並べるタイルペイントというテクニックを使ったりなどしてなんとか切り抜けましょう。工夫が大切です。

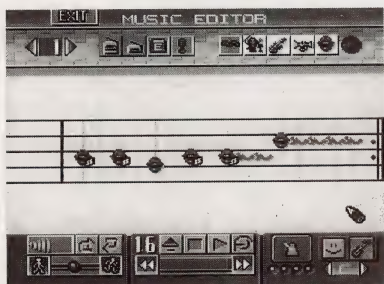
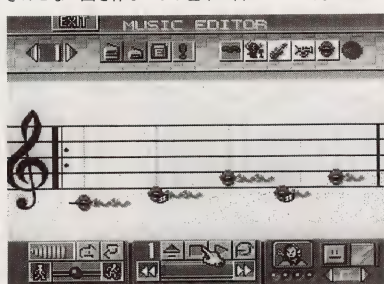
▲ボス以外は、アニメーションが可能となってます。実際に動かしたとき、自然な動きに見えないとダメです。滑らかに動く自機は、描画の段階から。

◀ザコとはいえど、手を抜いてはいけません。名作は細かいところまで気を使うのです！

▶背景は重要。自機や弾を見やすく、そしてキレイにしなければならないのです。

▲各面のボスキャラは、16色フルに使えるので、バリバリかっこよく描いてあげましょう。もちろん、そのボスの攻撃方法なども考えつつ、キャラを描いていくのは基本と言えましょう。

注参 ◉ああっ、音楽は心の調味料

本当です。音楽は、なくてもゲーム自体になんら支障がないですが、ないと寂しいもの。だから心の調味料。

『＋』では、ゲーム中に使用される曲、すべての作曲が可能。それだけに、ある程度、音楽の知識がないとできないようになっています。つまり、スケール（長調や短調）やコード（和音・不協和音）、それに音符の意味も知らないと作れないワケですね。とは言っても、本格的に作曲しないのであれば、ある程度はゲーム音楽っぽいものもできます。

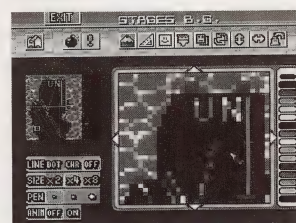
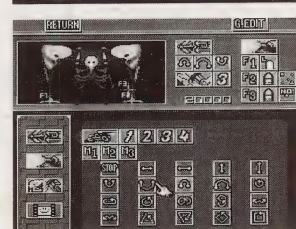
このソフトには「リズム」と「ベース」マシンが付いており（エディット画面の右下にある顔と楽器のマーク）、これを組み合わせていけば、一応曲らしいものができるハズ。そして、顔の下にあるアルファベットがコードなのですが、これをテキトーにイジくっていき、リズムとベースを付ければ……ハイッ、曲のできあがり。あとは、そのコードに対応した音符、例えば「C」ならド・ミ・ソを五線譜に配置すれば、さらにゲーム音楽っぽくなるハズです。でも、これはあくまで「ゲーム音楽っぽく」あり、これで曲を作っても、作曲家にはなれませんのであしからず（笑）。コレがイヤなら音楽を覚えるか、バンドな人に作ってもらうしかないです。

▲本文中でも触れていますが、1曲は16小節が限界。つまり、長い曲は作れないということ。繰り返しても、飽きのこない曲を作るのがが基本と言えましょう。

▲1小節には、1つしかコードが付けられないのが最大の弱点。既存の曲を入れる際には、いろいろ工夫しないとリズムやベースが狂ってしまいます。

注四 ◉うまいステージ構成を

これをしっかりやらないと、せっかくのグラフィックや音楽もだいなし。

シコシコ一生懸命作ったグラフィックや音楽も、組み立てをうまくやらないとすべて水のアワです。

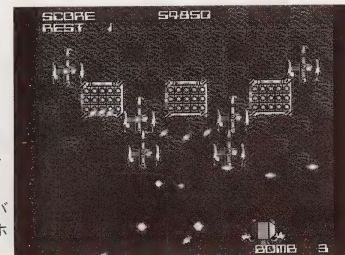
組み立てで、最も注意しなくてはいけないのは、「ザコ敵」と「背景」のパレット。『＋』では、1ステージあたりのザコ敵や背景の色数が決まっています。これを考えてザコ敵や背景を配置していかないと、色が違う色に変換されて、グチャグチャになることも。

また、敵の攻撃方法もこの組み立てで決めます。これで難易度が決まるので注意して決めていきましょう。

◀組み立てでは、パレットも考えてからやらないとダメ。

◀攻撃方法やアイテムなどをうまく組み立てていきましょう。

注伍 ◉バグ＆バランスをチェック

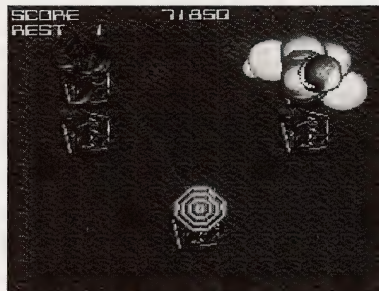
やっぱ、テストプレイはしっかりやらないとアレです。

「つ、ついに私の大名作が完成したわっっ！」というアナタ。なにか忘れていません？　そうです、ある意味一番重要と言えるテストプレイを。これを怠るともう大変！　パレットがバグってグチャッとなるは、難易度が高すぎ（低すぎ）たりして、パニックは間違いなし。やっぱぁ、テストしないとダメみたいなー。でないと、ちょダサー。ちょベリバってカンジ。…と、死語になるくらいヤバイのです。

▶何度も何度もテストプレイ。血を吐くくらいバグとバランスをチェックするのです。しかし、ホントに吐血したら入院なのでソコソコに。

Q：音楽はカジっているほうなのですが、どうもコードとベースがしっくりきません。なにか原因があるのでしょうか？

A：それは、エディット画面の顔を変更してないからです。顔のところをクリックしてみてください。ほら、どんどん顔の表情が変わってきたでしょ？　実は、これでマイナー、デミニッシュなどを決めていくのです。あとベースは出来合わせのものでは、うまくいかないハズです。ちゃんとメロディを追いませんとね。

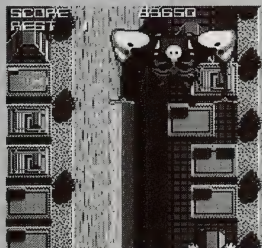
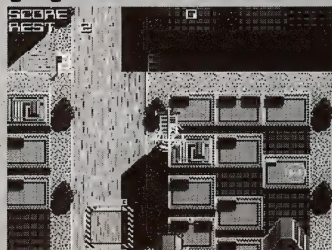
DPSが総力を結集して製作!「クマンゲリオン」

時に、西暦2015年。人類の前に突如来訪した、正体不明の巨大生体兵器「使徒」。圧倒的な力で襲い来る使徒には、それまで人類が持っていた兵器がまったくと言ってよいほど通用しない。
ただ1つ、政府特務機関DPSが開発した汎用熊型決戦兵器「クマンゲリオン」だけが、それに対抗しうる力を持っていた。
しかし、この決戦兵器は自らの意志を持ち、選ばれた者しか操縦できない。否応なく、操縦者に選ばれた「おねーさん」は、戦いの渦に巻き込まれていく……。
まったくもってどこかで聞いたような話ですが、これが「クマンゲリオン」の世界。そして、なんとこのゲームはメモリーカード4枚組という超大作になっております(現在、鋭意製作中)。この大作を今回は、メモリーカード1枚目の第壱話から第伍話までを紹介(次回は未定)。なお、例のアニメとは一切関係ありません。ファンの方は怒らないでください。ここまで努力して作ったってコトで……ダメですか?

◀人類の未来を担う「クマンゲリオン」。でも、なんか、味方倒してるんですけど。

第壱面 使徒、襲来

DPS本部がある第3新お茶の水に、使徒が出現。ただちに、おねーさんが出撃した!

最初のステージは小手調べ……と、いうのが今までのSTGでした。しかし「クマンゲリオン」は、そんなにアマくありません。ユーザーを甘やかさないというのがこのゲームの信条であり本望。いきなりこの第壱面から、難易度は高いものとなっております。逆に、この面で全滅してしまうような人は、このゲームをやる資格がないという(笑)。まったくもって敷居が高いゲームです。ここはひとつ、気合いを入れていきましょう!
第壱面は、第3お茶の水の都市内が舞台。ボスは第三使徒ですが、ボスのところまで行ける人なら、拍子抜けするくらい余裕で倒せるハズです。まぁ、それだけ難しいってコトなんですけどね。

▼舞台は、第3新お茶の水。現在のお茶の水とは大きく違っています。

▲ボスキャラの第3使徒は、手から放つビーム光線が武器。タイミングを見計らって攻撃!

このステージは…

人類の約半数が失われた「セカンドインパクト」から15年。世界は、この未曾有の大災害からようやく復興しようとしていた。
そんな折り、日本のある新都市に、巨大が物体が近づいてくる。しかし、その事態をすで察知しているかのように、国連は戦車隊を海岸線に配置させていた。
いったい、なにが起ころうとしているのか? そんな異常な雰囲気の中、ワケのわからぬままにDPSに呼び出されたおねーさんがその新都市に訪れていた……。

第弐面 鳴らない?出んわ

否応なく「クマンゲリオン」のパイロットになったおねーさんに、新たな使徒が襲いかかる!

このステージは…

おねーさんは、クマンゲリオンのパイロットとなったが、いきなりそれを暴走させてしまう。その結果、使徒を倒したのはいいが、国連軍までほぼ全滅させてしまうという大惨事となってしまった。
これに対し、DPSは「使徒は倒したし、OK!」と軽い調子。国連軍の惨事は、ないこととなる。
安心したおねーさんだったが、それもつかの間であった。また使徒が出現したのだ。ただちに出撃するおねーさんは、心の中で言葉を繰り返す。「逃げちゃダメよ」。

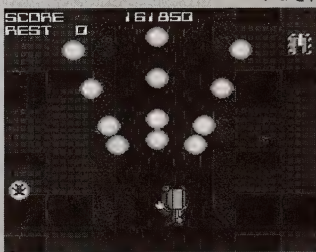
▶緑が青々と生い茂る山間が舞台。暴れまくるクマンゲリオンに環境保護の心は皆無。

▼ボスキャラの後ろに2人の人影が! この2人には当然当たり判定があるので、1発でも当たったら死は確実。

第壱面で、みごとに使徒を倒したクマンゲリオン。しかし同時に、味方である国連軍もほぼ全滅に追いやってしまいます。おまけに街も破壊するし……いったい、どっちが使徒なんだ! …とツッコミたくなるところですが、それはゲーム(笑)。人を射殺しようがなにしようが大丈夫なハズ(仮)。あの人だって笑って許してくれるでしょう。
さて、この第弐面は、第3新お茶の水郊外が舞台。ここのボスは第四使徒ですが、それよりも注目すべきはその足元です。人影が2つ見えません? そうです! 人がここにいるのです。ちなみに当たり判定があるので、どうするかはプレイヤーしだい(笑)。

第参面 熊、心の向こうに

突如として第3新お茶の水に現れた第五使徒。これに対し、DPSではクマンゲリオン・同零号機が共同戦線を張ることになっていたが……。

第壱面と同じく、第参面は第3新お茶の水が舞台です。とは言っても、第壱面の難易度とは雲泥の差。難しい面が、さらに輪をかけて難しい面になっています。もうゲーマー以外おことわりの世界です。ホント。
さて、突然話は変わりまして、実を言うとこの面は「遠くの山から使徒を狙撃する」という面にしたかったのですが、ソフトの仕様上それは不可能。したがって、普通のSTGになってしまいました。…って、『+』はSTGを作るツールですから当たり前なんですけどね。気になったもんで。

◀突如、第3新お茶の水に現れた敵を撃退するために暴れまくる「クマンゲリオン」。住民は大迷惑です。

◀無機的フォルムの第五使徒が、この面のボス。ちなみにポジトロンライフルは使えません。

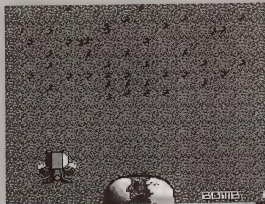
このステージは…

実はクマンゲリオンは、1体だけではなく、もう1体ある。それがクマンゲリオン零号機だ。今回、突如として第3新お茶の水に出現した第五使徒を倒すため、この零号機と共同戦線を張ることとなった。
しかし、そのときクマンゲリオンはこう言った。「主役は、1人で十分だ!」。そういうと同時に零号機を破壊してしまう。あっけにとられるDPSとおねーさん。
仕方なく、クマンゲリオン1体のみで使徒せん滅に向かうことに。はたして、1体だけで大丈夫なのか?

ポイントQ&A

Q:よく「クマンゲリオン」なんてゲーム作りましたね。よほど編集部の人はヒマなのですか? それともよほどの好きモノなのでしょうか?
A:うーん、「ヒマな好きモノ」というのが正解です。ウソです。本気にしないでください(笑)。でも好きじゃないとできないし……ある程度は正解かもしれません。それと読者さまの喜ぶ顔が見たいから……ってなんか私、タイガーマスクみたいなんですけど。それとも偽善者でしょうか? もういいです。趣味で。

熊の造りしもの 第四面

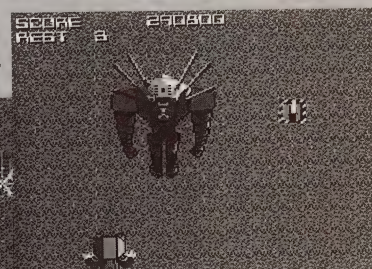
民間事業団体・日本重科学工業共同体が開発した遠隔操作の使徒撃退用メカ「JA」。しかしJAは、試運転の途中に暴走を始めてしまう。原子炉を積んだJAをこのままにしておくわけにはいかない！

このステージは…

DPSは、度重なるクマンゲリオンの暴走に頭を痛めていた。そんなとき、DPSにこんな知らせが入る。「遠隔操作の使徒撃退用メカ「JA」が完成！」。これは、なにかに利用できるかもしれない。そう考えたDPSは、JAの発表会が行われる国立第3試験場に向かった。

しかし、その試験中に異変が起こった。なんと、JAが暴走を始めたのだ。動力源が原子炉のJAをこのままにはできない。クマンゲリオンは、無許可で出動した！

この面のボスは使徒ではなく、民間事業団体が作ったロボットとなっております。ま、そうは言っても、ゲーム上なんら関係のないことですけどね。バリバリ敵を攻撃していきましょう。当然(?)、壊れたドームから逃げまどう人々にも当たり判定があるので、バリバリ撃ってスコアを稼ぐのも可。ここでプレイヤーの人となりがわかるハズです。読者のみなさんは撃ちます？

ま、そんな人間診断はともかくとして、この面のボス「JA」は、使徒でないのになぜ登場したのでしょうか？　答えは単純明快「出したいから」……ウソです（笑）。実は、この面は「暴走して走り狂うJAを、クマンゲリオンが追いかけつつ攻撃」というものになっており、他の面と一風変わった雰囲気をもっています。ようするに高速スクロールなどの機能を使いたかったワケですね。なんか、これも単純と言えば単純な理由ですけど。でもまあ、スピード感溢れる面ができてメリハリがつきました。

◀JA試運転のために急造されたドーム型トーチカから、この面はスタート。踏みつぶされたドームがこれまた悲惨です。

▲メルトダウン寸前のJAを停止させるのが任務。やっぱり核って、とっても危険ですし。

◀夕焼けの中で、ひたすらJAを追い続けるクマンゲリオン。まさに夕焼け番長……意味不明。

第伍面 明日か？来日

ドイツで製作されたクマンゲリオン弐号機と、そのパイロットを受け取りに、太平洋上を航海中の空母に向かうクマとおねーさん。しかしそこにはいたのは…。いよいよ白熱してくる物語（ウソ）！

第伍面は海上での戦闘となっています。途中、弐号機を輸送してきた太平洋艦隊がいますが、例のごとくこれらも攻撃可能です。しかも、艦船の中に100万点の大ボーナスを入手できるものが1隻だけあります。ここは、ぜひとも太平洋艦隊を全滅させて大ボーナスを手に入れようではありませんか！　この際、艦隊に所属していた船員なんて関係ありません。なんせ100万点ですから（外道）。

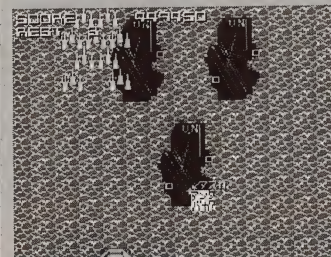
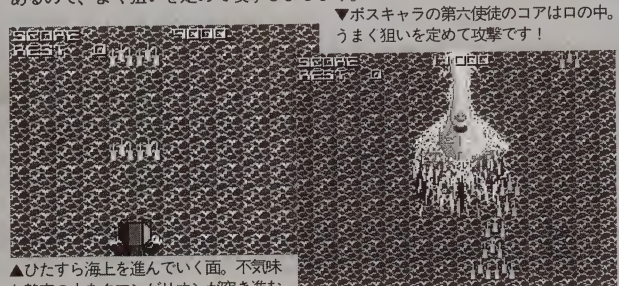
さらに、これまた例によって空母の甲板の上で仁王立ちしている女性にも当たり判定があります。どうするかはプレイヤーしだい……ってまたかいっ！　ま、それはおいといて、この面のボスの弱点は口の中にあります。狙いにくい位置にあるので、よく狙いを定めて攻撃しましょう。

このステージは…

ドイツで製作されたクマンゲリオン弐号機を受け取りに、おねーさんは、クマンゲリオンに乗っていた。しかし、クマンゲリオンの心の中はこうである。「ちいいっ、弐号機なんてニセモノブッ潰してやるっ！」。

そんな彼の心の声が、おねーさんに聞けるわけもなく、遠足気分で弐号機を輸送中の太平洋艦隊に向かう。

しかし、そのときすでに海中には、新たな使徒が獲物を射る準備を整えていたのだ……。

▲クマンゲリオン弐号機を受け取りに、太平洋に向かうクマンゲリオン。ちとややこしいです。

▲戦艦の甲板で仁王立ちしているキャラは、誰でしょう？　ちなみに当たり判定があります。

▼ボスキャラの第六使徒のコアは口の中。うまく狙いを定めて攻撃です！

▲ひたすら海上を進んでいく面。不気味な静寂の中をクマンゲリオンが突き進む。

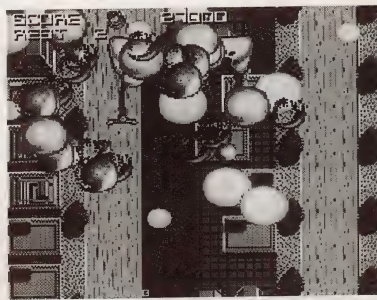
クマンゲリオンコピー化計画

今回のこの記事を読んで「俺（私）も作ってみたい気もするけど、なんかメンドーだなぁ。あんなゲームで苦労するなんて、バッカじゃないの?」という貴方に朗報！　なんと、今回紹介した「クマンゲリオン」を読者さまにコピーサービスしてしまいます。もちろんコピーサービスなので、希望される人全員が対象！　抽選でコピーなんてケチくさいことなんていいません。「サービスしちゃうわよん」なカンジです。イヤーンなカンジ（意味不明）。

さて、応募方法はカンタン。封筒に、「①メモリーカード」と「②返信用封筒」を入れてDPSに送ってくるだけでOK！　①のメモリーカードは、データが入っていない、まっさらなモノ。②の返信用封筒は、自分の住所と切手を貼るのを忘れないようにしてください。これら①と②をしっかり守らないと「フケツ」と呼ばれるので、くれぐれも注意してください(?)。

なお、しめ切りは7月末の予定です。7月末になった時点で受付はしめ切って、どんどん返送していきます。ですから、みなさまのもとに届くのはちと遅めになるかもしれません。

しかし、今回紹介したのは第三使徒から第五使徒まで。ということは、続きがあると……これぱっかりは読者さまの応援しだいです。内緒。

▶この素晴らしいソフトがアナタのものに！これされあれば鼻高々です。いや、きっと。

〒101
東京都千代田区
神田駿河台1－8
東京YWCA会館5F
DPS
「コピーグマ」係

ポイントQ&A

Q：「クマンゲリオン」の第六面以降は、いったいいつ完成するのですか？　そしてさらに、それらは今後のDPSで紹介するのでしょうか？

A：えっ、第六面以降ですか？　いつできるんでしょうねぇ(笑)。とりあえずは鋭意製作中ですが、いつできるかまではちょっとわかりません。また、今後DPSで「クマンゲリオン」を紹介するかどうかとのことですが、これもちょっと……。なんかわからないことだらけですが、これが現状。今後のDPSに期待ってコトで。

やたらとカッコイイんだけど、難易度も高いこのゲームでも、PS版なら何度でも挑戦できるぞ!!

ウルフファング

空牙2001

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN いやー、いい仕事してますなって感じで。マニアックな人気の高いゲームだけに、買う人も「このゲームについてはちょっとウルサイよ」ってのがそろってると思うんだけど、それも納得させられるだけの仕上がりになっています。けっこう難易度は高いんで、アーケードではあきらめてた人も多いはず。そんな人はPSで再チャレンジだ！　（TAC☆）

ジャンル	STG	価格	¥5,800
メーカー	エクシングエンタテイメント	応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	5月10日(発売中)		

まずは愛機を決めよう！

攻略するなら、使用するタイプを決めてプレイしたほうがいい。特にレッグパーツが違うと、ほとんど別のゲームといっていいぐらいに、操作性、攻略法が違ってくるぞ。まずは1つのものを使い続けよう。自分のプレイスタイルも考慮して、組み合わせを考えるのだ。

たとえばこんな機体はいかが？

紫電　安全性重視
全方位からの敵に対応できるビームソードと、敵弾を消すエレクトリッガーで、守りは万全。攻撃力は低い。

白虎　バランス重視
ホーミングミサイルは、近距離から画面全体まで有効。正面からの敵には、かなりの攻撃力を発揮できる機体。

護法　攻撃力重視
ナックル＋グレネードで、至近距離での攻撃力ならピカイチ。射程の短さは、6輪の突進力でカバーする。

流星　かっこよさ重視
シャープなラインが美しい(?)。ホバーとパイルバンカーの相性は最悪だが、あくまでも見た目を重視(笑)。

初心者向け　基本テクニックあれこれ

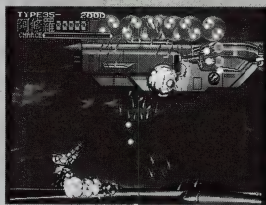
武器アイテムの取り方

武器アイテムは、弾を当てると切り替わってしまうため、敵を攻撃しながら使いたい武器に合わせて取るのが意外に難しい。自機の弾は真上にはいかないので、前進しながら弾を当てて使いたい武器に合わせたら、アイテムの真下に潜り込んで自機の背中側で取るようにするといいぞ。一般的には、ふつうに使うのはバルカンだけで、一部のボス戦でグレネードにするぐらいなので、撃ち続けて破壊しておくのも手だ。

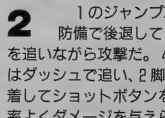
▶この攻略でも、メインはバルカン。変えるときは、こんな感じの位置から取ろう。

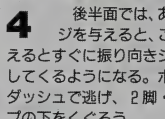
ザブウェポンはバリバリ使え！

サブウェポンは、ゲージが溜まれば何度でも使用できる。とにかく惜しまずに使ってしまったほうがお得だぞ。エレクトリッガーは、敵に弾を撃たれてからでいいが、ほかのサブウェポンでは、少しでも敵が多くなってきそうな場合に、早めに撃っておくほうがいい。耐久力の高い敵が連続で出現する場所は覚えておこう。有効範囲の狭いフレイムランチャー、グレネードランチャーは、画面のどこで撃つかにも気を配ろう。

▶パーツによって、使うタイミングも違ってくる。それぞれの特性をつかんでおこう。

強敵・中型装甲機兵攻略

ステージ3以降の中ボス的な存在として登場する、ライバルメカ。うまくパターンを作って戦わないと、かなり苦労させられるぞ。ここでは、ヤツの行動パターンにあわせた対処法を解説しておくぞ。

1　ガードしながら前進してきて、ジャンプからソードで攻撃してくるのが主なパターン。前進してくるのにあわせて下がりながら、ヤツがジャンプしたら、こちらも後ろへジャンプして攻撃をかわそう。

2　1のジャンプ攻撃の後は、無防備で後退していくので、これを追いながら攻撃だ。4脚やホバーではダッシュで追い、2脚・6輪なら、密着してショットボタンを連打すれば効率よくダメージを与えられるぞ。

3　ヤツがガードしたまま前進してきて、画面2/3ぐらいまで進んでもジャンプ攻撃をしなかったときは、弾を2発撃ってくる。ジャンプで飛び越えて、画面の反対側へ逃げ、余裕を持って弾をかわそう。

4　後半面では、ある程度ダメージを与えると、こちらが飛び越えるとすぐに振り向きジャンプ攻撃をしてくるようになる。ホバー・4脚はダッシュで逃げ、2脚・6輪はジャンプの下をくぐろう。

後半ステージでは2機同時に出現！

中型装甲機兵が2機のときは、必ず赤い方が前進、緑の方がジャンプして攻撃してくる。赤いのを飛び越え、緑のヤツの下をダッシュで抜けながら攻撃するのだ。

ボス戦を中心に、ステージ4までの各エリアを攻略!!

ルート分岐について

ステージ2と、ステージ3のクリア後に進路を選択するので、最終的に4つのルートに分岐する。下の図でいうと、上のルートほど難易度が高いぞ。クリアしたルートごとに、エンディングが違うので、がんばって全ルート制覇を目指そう。

MISSION1◉「狼牙」

はじめに敵ガンシップが上から降りてくるところでは、まだパワーアップしていないので意外につらい。さっそくサブウェポンを使って、砲台を破壊すべし。敵のザコに対しては、距離をおいて対応するより、出現する側の画面端近くまで迎えにいって、弾を撃たれない距離で攻撃してしまった方がいいぞ。

◀ザコの編隊と戦うときは、これくらいの位置が標準。弾を避けるよりも、撃たれる前に倒すことを考えよう。

MISSION2◉「強襲」

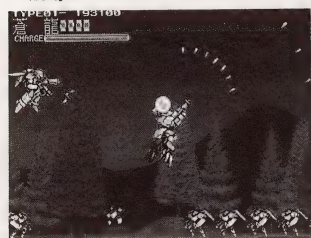
トレーラーと複数の敵が出現する場所では、まずトレーラーにダッシュで体当たりをして、攻撃を封じて倒そう。ボス戦は、モビィディックが出現したらすぐに、後方上部のレーダーを近接武器とサブウェポンで集中攻撃して破壊。次に砲台を破壊という順番でいこう。エレクトリッガー＆ビームソードでは、攻撃力が低いので、グレネードガンにもちかえておくといいぞ。

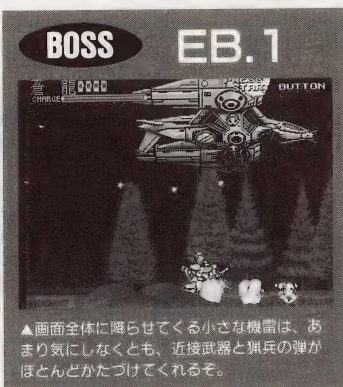
◀レーダーを壊す前に砲台を破壊すると、砲台が第2段階の攻撃をしてくる。この弾はホーミングしてくるので注意。

ポイントQ&A

Q：機体を選択するときに、パーツの組み合わせで注意すべきことなんかはありますか？
A：アームとボディの選択で注意したいのは、レッグパーツとの相性について。例えば、取説にもあるように、ホバー＋パイルバンカーだと背の低い敵装甲車を攻撃できないし、グレネードは、ジャンプ力の高い4脚とあわせると、かえって使いにくい。まず脚部を決めてから、他のパーツをいろいろと変えて試してみよう。

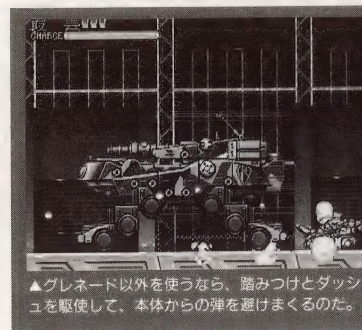
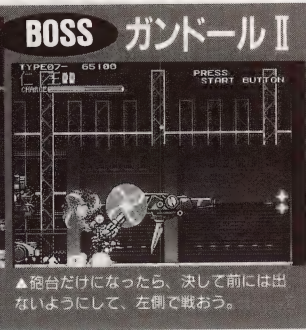
MISSION3-B◉「漆黒の牙」

ステージ3からは、敵が前後からたてつづけに出現することが多くなる。そういった場所でも、まずどちらかの敵をちゃんと片づけてから振り向くようにしよう。ボスの撃ってくる3WAY弾は、間に入って避けようなんて考えないこと。画面端で小ジャンプで避け、ボスが自機の方に移動してきたら、ダッシュで反対側へ抜けるのだ。弾の発射口を破壊すると、円盤を撃ってくるようになる。こいつはホーミングしてくるので、大きくジャンプするか、上へ誘導して下をくぐるようにしよう。

▲こんな場面では、ザコがどさくさまぎれに撃った弾に当たることが多い。そうなる前にサブウェポンを使っておこう。

BOSS EB.1

▲画面全体に降らせてくる小さな機雷は、あまり気にしなくとも、近接武器と猟兵の弾がほとんどかたづけてくれるぞ。

MISSION4-D◉「イグドラシル」

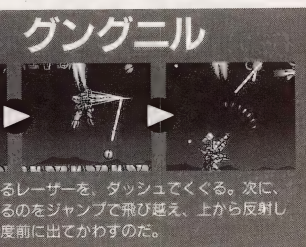
途中、中型装甲機兵とジェネレータの砲台を同時に相手にしなければいけない場所がある。ここでは、砲台が見えるまでサブウェポンを温存しておこう。ボスのガンドールIIは、武器がグレネードかどうかで大きく難易度が変わる。ここばかりは、素直にグレネードを使おう。

◀装甲機兵と砲台からの攻撃を、同時に避けなければいけない。

▲グレネード以外を使うなら、踏みつけとダッシュを駆使して、本体からの弾を避けまくるのだ。

▲砲台だけになったら、決して前には出ないようにして、左側で戦おう。

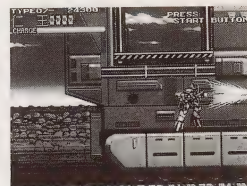
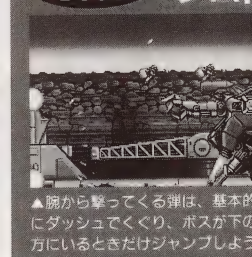
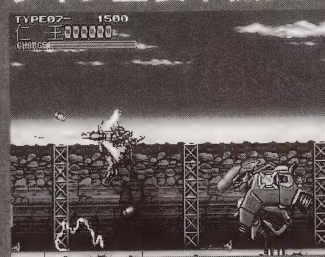
MISSION4-B◉「ウードガルズ」

序盤、陸上戦艦外側の砲台からの攻撃は、画面右端で避ける。ジャンプで避けるか、下をくぐるかの見極めがポイントになるぞ。ゲージが溜まりしだいサブウェポンを使って、砲台を破壊していこう。ボス戦では、丸いビットで反射しながら飛んでくるレーザーの避け方がポイント。下の解説を参考に、避けに集中しながら、サブウェポンで本体を攻撃しよう。たまに拡散するレーザーもくるので要注意。

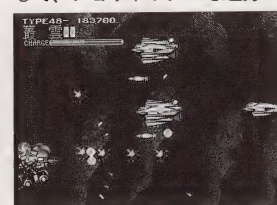
▲ここの中型装甲機兵は、グレネード+ナックルじゃないと、まず倒せない。

▲自機のショットは、敵本体よりもホーミングミサイルを落とすことに専念。

▲まずは上からくるレーザーを、ダッシュでくぐる。次に、後ろから追ってくるのをジャンプで飛び越え、上から反射してきたのをもう一度前に出てかわすのだ。

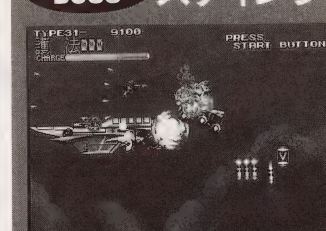
MISSION3-A◉「風の墓標」

このステージのポイントは、終盤の輸送艦。回転するブレードが出現したあたりからは、サブウェポンが溜まりしだい使って、砲台を壊していこう。ボスは、頭と腕のどちらを先に壊すかで、攻撃パターンが大きく変わってくるが、頭を先に壊した場合の攻撃はかなりつらい。フレイムランチャー装備の機体は、腕を壊すまで使わないように。

▲最初に見えてくる砲台は、ジャンプ&近接武器で壊してしまおう。

▲腕から撃ってくる弾は、基本的にダッシュでくぐり、ボスが下の方にいるときだけジャンプしよう。

◀腕を壊した後は、着地したときに地面にスパークを走らせてくる。ミサイルに注意しながらジャンプだ。

MISSION4-C◉「ミドガルズオルム」

海中のため、他のステージと大きく感覚が変わる。潜水艦のグループが強敵となるので、来る場所を覚えて、弾を撃たれる前にサブウェポンで倒そう。ボスの弱点は、機体の最前部。ボスが前の方にいるときは、弾よけに集中。下がってきたら、ダッシュで前にでて、弱点に密着して、ショットボタンを連打だ。

BOSS スティングレイ

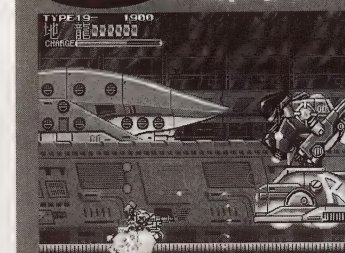
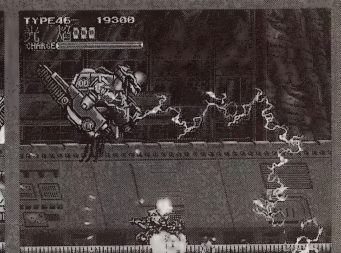
◀尻尾からの弾は確実に狙ってくる。少しづつ動いて避けよう。

▲途中、上下から現れる機雷は、1つづつ確実に破壊しておくこと。

▶弱点の前に張り付けば、上部からのミサイルは当たらない。

MISSION4-A◉「ラグナロックII」

あまり特殊な場所はないのだが、ステージが長く、敵の攻撃も激しくなっているので、確実にザコを片づけていくことができないとクリアは難しい。それぞれの敵の行動パターンを見極めよう。ボスのヨトゥンが撃ってくる重力破砕弾は、自機を吸い寄せる。しっかり下にレバーを入れて耐えよう。

▼中ボスの登場も多い。しっかり攻略パターンを覚えよう。

BOSS ヨトゥン

▲下半身からの弾は、下をくぐるか、斜面の上から高くジャンプして避ける。

▲頭部から降らせてくる雷は、どこで曲がるかをよく見て、ダッシュで大きく避けよう。

ポイントQ&A

Q:PSモードでは、レッグパーツに改良が加えられているそうですが、それぞれの改良点の有効な使い方を教えて下さい。

A:2脚と6輪の2段ジャンプは、この2つのレッグの弱点であるジャンプ力の低さを補ってくれる。これで、アーケードでは避けられなかったような弾も避けられるぞ。4脚のホバリングは、ジャンプボタンを何度も押すとかなり長い間滞空していられる。問題はホバーの空中ダッシュで、イマイチ使い道が見あたらないのだ。

ライター５人競演！　それぞれの"愛"をかけて、『あすか』大会開催された！　さて、栄冠は誰の手に!?

あすか120%スペシャル BURNING Fest.

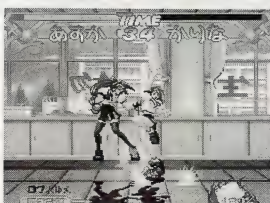
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

連続技とか超必殺技とか、格闘ゲームではハデな部分に勝負を決める要素があることは確か。だが、このゲームに限って言えば、ダッシュや受け身、キャンセルに２段ジャンプといった基本システムにこそ、そういう要素がたくさん含まれているのだ。まずは基本システムを確実にマスターすることが重要だぞ。　（やおい平吉）

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800
メーカー	ファミリーソフト	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）2P対戦可
発売日	3月28日（発売中）		

攻略スペース争奪！ 編集部内対抗『あすか』大会開催さる！

ことの発端は先月号の『あすか』の記事だった（６月号P132参照）。決定版的な必殺技表を、という目的で作られる予定だったのだが、担当者の陰謀でまるごと大久保久美ちゃんのミニ攻略にされてしまったのだ。これに対して、あちこちで「俺にも○○の攻略を書かせろ！」という反発の声が挙がった。PS格闘で最強のキャラクター性を持つゲームだけに、編集部内でも特定のキャラに入れ込んでいる人間が多かったのだ。ちょうどこのコーナーで対人戦の攻略をする予定があったため、攻略スペースを賭けて大会を開催することになった。これなら、強い者の書く攻略ほど大きくなるわけだ。好きなキャラの攻略（だけ）を好きなように書けるとあって、参加者は全員本気だ。かくて、熱い戦いが始まった。さて、結果は…。

今回のエントリーキャラ
大久保久美→うきき／山崎竜子→みやた／御手洗清子→平吉／本田飛鳥→ゆかマン／豊田可莉奈→ほやへ（エントリー順）

◀情無用の真剣勝負。愛するあの娘のためならば、勝ってみせます、レッツファイト！

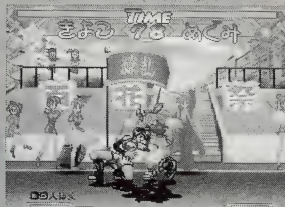
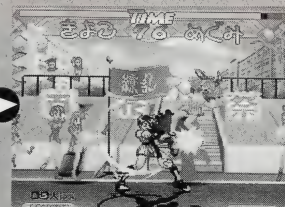
これが対戦結果だ!!

	うきき	みやた	平吉	ゆかマン	ほやへ
うきき		2−1 ○	0−2 ●	2−0 ○	2−0 ○
みやた	1−2 ●		0−2 ●	2−1 ○	1−2 ●
平吉	2−0 ○	2−0 ○		2−0 ○	2−0 ○
ゆかマン	0−2 ●	1−2 ●	0−2 ●		0−2 ●
ほやへ	0−2 ●	2−1 ○	0−2 ●	2−0 ○	

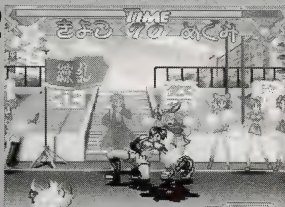
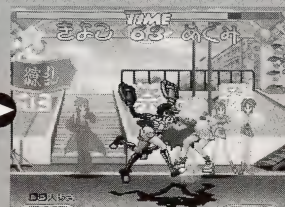
優勝！「御手洗清子」ちゃんの一球入魂！負けない法

次期生徒会長の清子ちゃん。彼女の持つ技はどれも「そこそこ」だ。バランスが取れていると言えば聞こえはいいが、突出した個性を持つ他キャラに対抗するには、正直ちょっとキツいところ。場面に応じた的確な戦い方が重要になるぞ。ここでは、そんな彼女の基本的な戦い方を紹介しよう。

いい感じの連続技１

しゃがみ弱攻撃数発→しゃがみ強攻撃→いずれかの必殺技。簡単でそこそこのダメージが期待できる連続技だ。間髪入れずに２～３セットたたき込めば、相手を気絶させることも可能。バーニングゲージが溜まっている場合は、最後の必殺技をイリュージョンアウトに変えれば、さらに大ダメージを与えられるぞ。

▲まずはしゃがみ弱攻撃数発→しゃがみ強攻撃。これで相手を宙に舞い上げておいてから、キャンセルして……。

▼いずれかの必殺技。普段は大リーグソフトボール、しゃがみ弱攻撃が１発以下の場合はゲッツーストライカーが◎。

いい感じの連続技２

このゲームでは、相手をバトルフィールドの左右や地面に叩きつけると大ダメージを与えられる。上の連続技の最後をダッシュ強攻撃に変えれば、与えられるダメージが飛躍的にアップするぞ。ダッシュ攻撃が大リーグソフトボールに化けてしまう場合は、しゃがみ強攻撃を立ち強攻撃に変えてもＯＫだ。

▲途中までは上の連続技と同じ。まずは相手を宙に舞い上げる。これが難しい場合は立ち強攻撃でもＯＫ。

▲その後ダッシュ強攻撃で地面に叩きつける。受け身を取るのも難しいので、高確率で大ダメージが期待できるのだ！

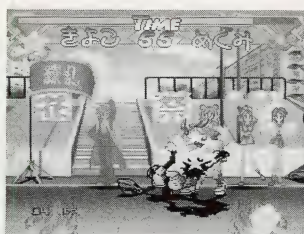
◉基本はしゃがみ強攻撃！

清子ちゃんが唯一他キャラより優れている点、通常攻撃の出の素早さ。このゲームでは弱攻撃から強攻撃へつなげることが簡単なので、素早いしゃがみ弱攻撃からスライディングであるしゃがみ強攻撃につなげ、簡単に連続技をつくることができるぞ。しゃがみ強攻撃はリーチ、判定ともに強いので、ガンガン使っていってＯＫ。これで相手を宙に浮かし、必殺技で追い打ちをかける。この流れが清子ちゃんの基本戦術となる。しゃがみ強攻撃をガードされたら、その後の反撃を防ぐためにキャンセルバックダッシュで距離をとろう。

これです、これ！

◀しゃがみ強攻撃のスライディング。これがとにかく有効だ。遠い間合いから一気に近づき、連続技を決めてやろう。

◉問題はイリュージョンアウトの使いみちなんだけど…

破壊力はかなりのものだが、出るまでのモーションが大きく、相手にバレバレなのがつらいイリュージョンアウト。普通に出したのではまずガードされてしまうだろう。どうしても決めたいならしゃがみ強攻撃で相手を浮かし、キャンセルして追い打ちに使うのが、一番効果的、かつ有効だぞ。

▲普通に出したんじゃまず当たらないイリュージョンアウト。他の連続技と同じように、しゃがみ強攻撃で浮いた相手に対して狙っていくのが一番有効な使い方だ。

ポイントQ&A

Q：なんでも『あすか120%』には、Ver2.0というものが存在するらしいんですが本当ですか？
A：存在するぞ！　バランスを再調整した新バージョン（Ver2.0）は既に発売中！　読み込みも速くなって、また一歩完璧に近づいた！　見分け方は、パッケージの右下に小さな黒丸があるのが新バージョンだ。来月号では、この新バージョンを使って第２回大会を開催するぞ！　乞うご期待！

準優勝「大久保久美」ちゃん♡勝ち抜くためのポイントを伝授！

いやいや、まさか負けてしまうとは…。久美ちゃんへの愛が足りなかったのか…。いや、勝負は時の運とも言うではないか！　次はきっと優勝だ！　さて、基本的なことは前号でやっているので、今回はもうちょっと対戦に重点を置いた攻略をしましょう。必勝ではない（書いているヤツが2位だもんね…トホホ）けれど、キミの久美ちゃんの勝率アップ間違いなし！

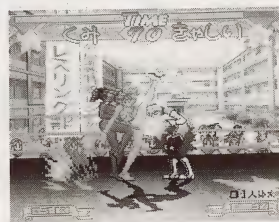
ポイント1 ◉追い打ち攻撃はキッチリ決めよう！

このゲームでは、攻撃を受けて倒れていたり空中に浮いている相手に追い打ち攻撃ができるのだ。倒れているキャラへの追い打ちは、近ければリボンスライサー、遠ければレバー前入れ強攻撃がオススメ。ただしこの2つは相手が完全に倒れていないとダメ。ちょっとでも浮いていると当たらないぞ。浮いている相手には、距離に関係なくスピニングスワンキックが当てやすい。

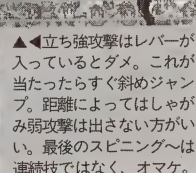
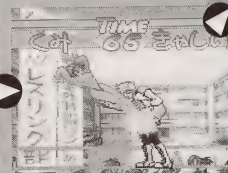
▲倒れたらリボンスライサー。弱は1回、強なら2回ヒットする。どうせ当てるなら強の方がいいぞ。

◀相手が浮いたらスピニング〜だ。こちらも強の方がヒット数が多いのだ。

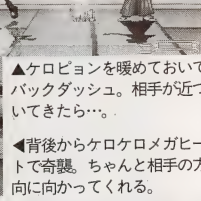
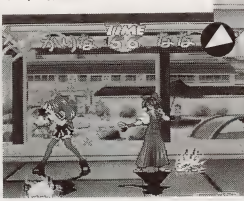
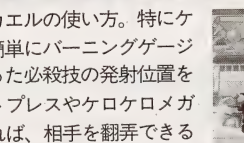
ポイント2 ◉連続技を有効に使え！

そしてもう1つ「弱ボタンを押した直後、すばやくレバー下2回」というコマンドでも（通常技が相手に当たった場合）弱攻撃→リボンカッターという連続攻撃が可能だ。これはどのキャラでもできるので、覚えておくと便利。

◀通常攻撃のあと、ダッシュ攻撃につなげることもできる。自分なりの連続技を発見しよう。

久美ちゃん愛の連続技劇場

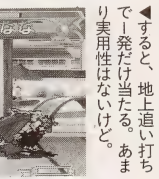
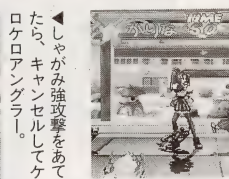
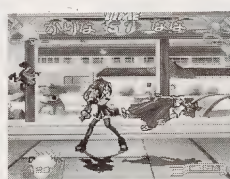
ここではちょっと難しめだが、決まるとカッコイイ連続技を紹介しましょう。ジャンプ強攻撃→しゃがみ弱攻撃→立ち強攻撃→ジャンプ強攻撃→スピニングスワンキックというもの。ぜひマスターしよう。

▲◀立ち強攻撃はレバーが入っているとダメ。これが当たったらすぐ斜めジャンプ。距離によってはしゃがみ弱攻撃は出さない方がいい。最後のスピニング〜は連続技ではなく、オマケ。

第3位「豊田可莉奈」ちゃん、実は…本体はカエルだったんです（ウソ）

可莉奈の重要ポイントはカエルの使い方。特にケロピョンセットアップは、簡単にバーニングゲージが溜まるうえにカエルを使った必殺技の発射位置を調整できる。ケロケロヒートブレスやケロケロメガヒートとうまく組み合わせれば、相手を翻弄できるぞ。また、ぜひ覚えておきたい連続技は、しゃがみ弱攻撃数発→ミドルコンボ→レバー前入れ立ち強攻撃。お手軽でカッコいいのだ。最後をキャンセルすれば、バイオインパクトに繋がる。

▲ケロピョンを暖めておいてバックダッシュ。相手が近づいてきたら…。

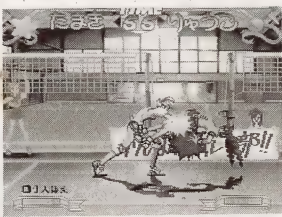
◀背後からケロケロメガヒートで奇襲。ちゃんと相手の方向に向かってくれる。

◉ちょっくらケロケロアングラーにこだわってみよう

ケロケロアングラーは、ガードさせて相手の体力を削るのが基本的な使い方。しかし、対戦では心理的に相手はしゃがみガードしがち。画面端で出して追いつめ、硬直がとけたら上段攻撃というのも効果的。どうしても当てたい人は、しゃがみ強攻撃をキャンセルして出せば当たるぞ。

◀しゃがみ強攻撃をあてたら、キャンセルしてケロケロアングラー。

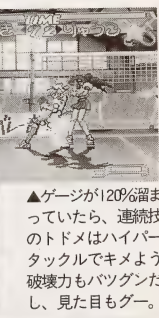
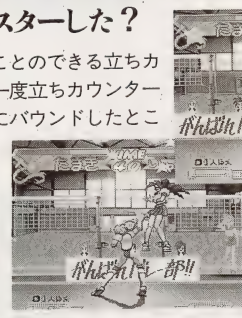
◀すると、地上追い打ちで1発だけ当たる。あまり実用性はないけど。

ビリから2番という名の4位。すまん!!「山崎竜子」ファンよ…

竜子は破壊力バツグンで、技がつながりやすいクイック・ドライバーを多用し、接近戦を心がけるようにしていくのがベストなハズ…（でも負けちゃったんだよね）。接近戦に持ち込むコツは、稲妻サーブで相手を固めているスキに近づくといいぞ。あと対人戦で使えるのが、超必殺技のハイパータックル。1回目と2回目の攻撃がガード方向が違うため、2回目の攻撃がヒットしやすい。相手の体力を削るときには最適だぞ。ゲージが120%溜まったらガンガン出していこう。

◀クイック・ドライバーは、バウンドしている敵をもキャッチするので2回連続で入るぞ。

◉基本的な連続技はマスターした？

連続技の基本は、相手を浮かすことのできる立ちカウンターアタック。ここからもう一度立ちカウンターアタックをヒットさせ、相手が床にバウンドしたところにクイック・ドライバーをキメ、さらに竜巻レシーブでトドメ。決まると相手の体力をグンと奪えるぞ。焦らず入力すれば難しくない連続技なので、マスターしよう。

▶立ちカウンターアタックで相手を浮かした後は、何でも攻撃技が決まる。

▲ゲージが120%溜まっていたら、連続技のトドメはハイパータックルでキメよう。破壊力もバツグンだし、見た目もグー。

ビリっけつ「本田飛鳥」全国の飛鳥ファンのみなさん…ごめんなさい。私の技術があまりに未熟でありました…

飛び道具も昇対空技もある、ボタン連打の連続攻撃もあるし超必殺技も2つ持っている。結構都合のいいキャラと言えなくもないあすかで、なぜここまで負けたのか…。思い当る点はまず「飛ばせて落とす」という戦法にこだわりすぎたこと。2段ジャンプやレバー前入れの吹っ飛ばし攻撃などの独特のシステムを前に、既存の闘い方で挑むというのが無理というもの。ダッシュからの連続技をガードキャンセルで返され、そのまま連続技でKOというのが典型的な負けパターンでした（とほほ）。

読者のみなさん、飛鳥は弱くないです。『あすか』ならではの闘い方をつかめなかった私が弱いんです。どうか飛鳥を使わなくなったりしないで下さい（涙）。

◀飛鳥はよく気絶もしました。きっと前日徹夜で実験してて眠かったんですね（哀）。

Q：こんな結果になっちゃったけど私は飛鳥が好きです。でも、やっぱ格闘ゲームって愛だけじゃ勝てないもんなんでしょうか？（ゆかマン）

A：ただ一方的に愛するだけではダメだ。やはり徹底的にやり込むことが必要。寝食を忘れ、ひたすらそのキャラだけをやり込め。愛があれば、それも苦にはならないハズ。例えば今回参加したほやへは、総プレイ時間は軽く50時間を突破しているのに、可莉奈以外は使ったことがないという。これも愛ゆえだ。

ユニークなマシンが抜きつ抜かれつのデッドヒート!
RCGの醍醐味が味わえる『モータートゥーン2』

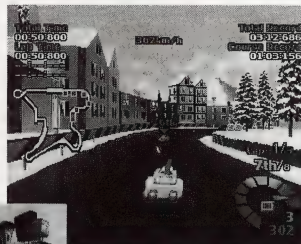
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN
「走り」がいっそうリアルになった『2』は、レースゲームファンなら誰もが満足できちゃうような、かなりいいデキ。敵との駆け引きに勝った時なんか、思わずコントローラを離しちゃうくらいウレシイのだ。おまけにたくさんの「隠し」要素が用意されていて、私のゲームライフは当分『モータートゥーン』一色になりそう。（なんでメガ・ボチーラさん）

モータートゥーングランプリ2

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）ネジコン
発売日	5月24日（発売中）		

『モータートゥーン2』の隠しフィーチャー公開!「隠し」の出し方を伝授する!!

条件	内容
イージーモードのチャンピオンシップで総合優勝すると…	「バニティ」「ビリー・ザ・タフ」「チン・トン・シャン」の3つの車が新しく出現し、これを使用してゲームをすることができるようになる。
ノーマルモードのチャンピオンシップで総合優勝すると…	「スノービレッジ」「ナイトアイランド」「ギャラクシーコースター」「ガリバーナイト」「ヘブンリーキャッスル」の5コースが出現する。
ハードモードのチャンピオンシップで総合優勝すると…	ボーナスゲームである、「モータートゥーンコンバット」が遊べるようになる。通信対戦で遊ぶ場合、2台のPSと対戦ケーブルが必要。
プロフェッショナルモードのチャンピオンシップで総合優勝すると…	ボーナスゲームである、「サブマリンX」が出現し、遊べるようになる。上と同様通信対戦で遊ぶ場合、2台のPSと通信ケーブルが必要。

隠しフィーチャーの出し方は左の通りだが、ノーマル以上では簡単に総合優勝できるほど『モータートゥーン2』は甘くはない。そこでこのページでは、チャンピオンシップで総合優勝するためのポイントをアイテムのあるモードとないモードに分けて攻略していくぞ。アイテムありのモードではアイテムの使い方を、アイテムなしのモードは走行のポイントをメインに解説していくので、総合優勝を目指す際の参考にしてほしい。

▲隠しコースは表コースの逆走コースになっている。これは「トゥーンビレッジ」の逆走コースの「スノービレッジ」。雰囲気も随分違っている。

SINGLE RACE
Captain Rock
Princess Jean
Bolbox
Penguin Bros.
Raptor & Raptor
Vanity
Billy the Tough
Ching Tong Shang

◀イージーモードをクリアすれば新たに3つのマシンが使えるようになる。レース中には敵としても登場するのだ。

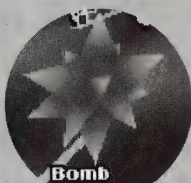
◉イージー／ノーマル／ハードモード　アイテム有

急カーブ手前のブレーキングポイントや加速ゾーンを把握することはもちろんだが、アイテムを上手に利用すれば意外と簡単に総合優勝を狙うことができるのが、この3モード。このゲームの攻撃用アイテムは、前方の敵に用いる「狙い型」と主に後続車に用いる「置き型」の2つに分けられる。ファイアボールなどの「狙い型」は、それぞれ飛距離やホーミング力などに差があるが、平坦な直線コースで使用すると、敵に当たりやすい。逆にボムなどの「置き型」は、敵の走行ラインが読みやすいコーナーや、敵を抜いた直後に使いえば、敵の追撃を阻むことが可能だぞ。

狙い型　ファイアボール

Fire Ball

前方に飛んでいくがホーミング力は弱く、ほぼ直線的な動き。直線コース、またはゆるいカーブで使用すると高確率で当たる。

置き型　ボム

加速ゾーンやアイテムプレートなどの敵の走行ライン上や、敵を抜いて前に出た瞬間にバラ巻くと追撃を阻むことができる。

便利アイテムベスト3

ここに挙げた他にも敵全車をスピンさせるパンドラズ・ボックスや、5段階に加速が鋭くなるパワーアップなどが便利。またペナルティアイテムだが、ビッグ・ビッガー・ビッゲストで後続車のガードも可能。

ターボ

Turbo

瞬間的に急加速し、数秒間効果が持続する。ただし、加速ゾーンで使っても最高速以上のスピードアップはしない。

ワンダークロック

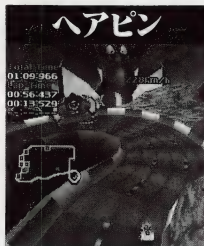
時間を止めて、敵を抜き去れる。効果は3秒程度だが「狙い型」アイテムで攻撃されているときに使えば逃げ切れる。

スーパーシールド

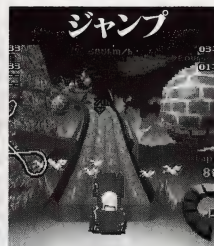
いわゆる無敵アイテムで最高速もアップする。デッドヒート時やラストスパートに使用し、敵をはじき飛ばそう。

◉プロフェッショナル／エキスパート　アイテム無

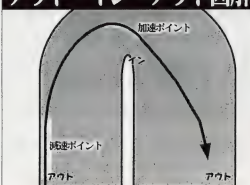
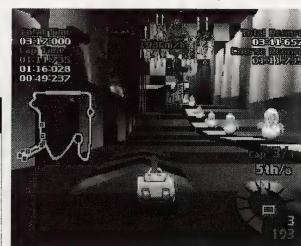
ドリフトは最小限に抑え、ライン取りをしっかり行うのが勝利への近道だ!

ヘアピン

アウトから進入し、コーナーの内側をかすめるようにしてまたアウトに抜けよう。ブレーキングポイントで一気に減速し、コーナーを曲がりきる少し前くらいで加速が基本。

加速ゾーン

1、2度踏み忘れただけでもトップを取るのは難しいので、どんなに減速してでも通過しておくこと。ゾーンへの進入角度が悪いとコースアウトしてしまうので注意。

ジャンプ

ジャンプ中に方向転換ができないので、ジャンプ手前の加速ゾーンへの進入角度がカギ。ゾーンへの進入角度が悪いと絶対コースアウトしてしまい、致命傷となる。

ここではプロフェッショナル以上のモードで総合優勝を目指すキミのために、「ホーンデッドコース」の難所を攻略する。スタート直後の長いシケインはなるべくインベタで走行し、シケイン後の加速ゾーンを通過すること。ドラゴンヘアピンは100キロ台まで減速し、フラつきを抑えながらゆっくりと曲がっていけばコースアウトしないぞ。

▶ヘアピンカーブではアウト・イン・アウトの原則を実行すること。過剰な減速はなるべく避け、あくまでも基本に忠実に。

アウト・イン・アウト図解

▲ヘアピンを抜けて加速ゾーンに突入。ヘアピンでスピードダウンしているので比較的通過しやすいが、逆に忘れるとかなりイタいぞ。

ポイントQ&A

Q：コーナリングがへたで、すぐに壁にぶつかってしまうのですが、どうしたらいいでしょうか？
A：アウト・イン・アウトの原則（コーナーの外側から内側に向かうように曲がり、そのまま外側へ抜けるテクニック）を実行するとスムーズにコーナリングすることができるぞ。また、操作性重視のプリンセスジーンや、スピードと操作性のバランスが取れたボルボックスにマシンチェンジするのも手だ。

その破壊力はまさしく「我が前に敵なし!!」
ロケットランチャー入手のためのポイント攻略!!

バイオハザード

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ロケットランチャーにクローゼットの鍵、そして残虐エンディングといった隠し要素も満載の『バイオハザード』。中でもロケットランチャーをゾンビに向けてぶっ放す爽快感は、一度味わったら病みつきになること間違いなし。この攻略記事を参考にして、ぜひロケットランチャーの絶大な破壊力を体験してほしいぞ。（やおい平吉）

ジャンル	サバイバルホラー	価格	¥5,800
メーカー	カプコン	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	3月22日（発売中）		

ロケットランチャーを求め…目指すは過酷な3時間クリア!!

このゲームを3時間以内でクリアすると、次回からは弾数無制限のロケットランチャーを最初から持ってプレイすることができるようになる。ただし、一言で3時間クリアといっても、それにはかなりの熟練とテクニック、戦略が必要とされるのだ。ここでは、どちらかというと簡単なジルを使って、魅惑のロケットランチャーを手に入れるためのポイント攻略をお送りするぞ。ちなみに、一見無敵に思えるロケットランチャーにも弱点はある。上下に撃ち分けることができないうえ、かまえるのに時間がかかるため、小さくて動きの素早い敵とは戦いづらいのだ。気をつけよう。

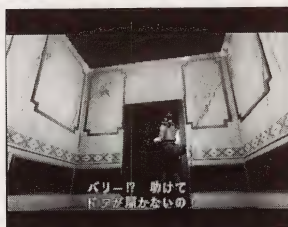
プレイを開始する前の心がまえ4カ条

一、進行ルートをあらかじめ決める	何度か普通にクリアし、マップを頭の中にたたき込む。で、効率いいルートをあみだそう。
二、無駄なアイテムは取らない、持たない	倉庫への往復は大幅な時間のロス。必要なアイテム以外は徹底して取らない、持たない。
三、無駄な戦闘は一切しない	極力無駄な戦闘はしない。殺るなら手早く。ゾンビに喰いつかれてもがいてる暇はないぞ。
四、仲間は極限まで利用し、見捨てる	イベントで時間短縮できる場合は助けてもらう。それがすんだら切り捨てて、先を急ごう。

大幅な時間短縮ポイントはここだ！

◉ショットガン入手

ショットガンを取るためには、トラップを作動させないために、代わりとなる壊れたショットガンが必要。しかしジルの場合、ゲーム最序盤なら、バリーがトラップから助けてくれるのだ。進行ルートに逆らわず、早い内にショットガンを入手しておこう。その後のプレイがグンと楽になるぞ。

◀普通に進んでいれば、このイベントは発生するはず。ここはありがたく、バリーの好意に甘えよう。

◉対プラント42

研究所の巨大植物、プラント42を倒すために必要になるV－JOLT。これを作らずにプラント42に戦いを挑むと、またしてもバリーが助けに来てくれるぞ。V－JOLTの生成と、それをプラント42の根に浴びせることという、本来研究所で必要になる2大イベントを削ることができるのだ。

◀倉庫への往復は大幅な時間のロス。必要なアイテム以外は徹底して取らない、持たない。

◉研究所からの脱出

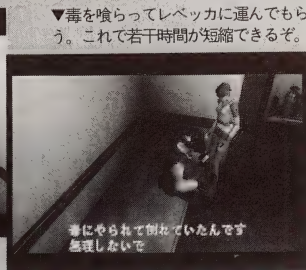
クリスを助けるためには、3枚のMOディスクを発見し、さらにそれをパスコードに変換しなくてはならない。これは実は大変な手間なのだ。よって、彼は見捨てて脱出する。これまでにバリーを死なせていれば、ラスボスとの戦闘すら起こらない。ここでも、大幅に時間の短縮ができるわけだ。

◀極力無駄な戦闘はしない。殺るなら手早く。特に研究所ではゾンビは無視して脱出を急げ。

クリスの場合はちょっと厳しいが…

クリスの場合、ジルより鍵が1つ余分に必要だったり、レベッカの助けが必要不可欠だったりして、ゲームを進めていくのに障害が多い。しかし、グレネードガンを入手できないうえ、武器の扱いはジルより上手なので、ロケットランチャーの重要度はより高いと言える。ここは何としても3時間クリアを目指したいところだ。が、大幅に時間を短縮できるポイントはジルほど多くない。1つ1つの短縮ポイントを大事にしていかないと、とてもではないが3時間ではクリアできないぞ。

まず、ジルと同じ方法が通用するポイントとしては、研究所からの脱出時、仲間（この場合はジル）を見捨てることが挙げられる。同じくレベッカを途中で死なせておくことでラスボス戦を回避するというのも重要だ。次にクリスオリジナルの時間短縮ポイントとして、最初に倉庫でレベッカに会っておくこと（リチャードのところで会うと血清を取りに行かされる場合がある）、レベッカを倉庫に待機させておくこと（でないと対プラント42のときにV－JOLTを作らなくてはならない）、大蛇と戦った後は、クレストを取ったりして十分に毒を体に回らせること（余裕があると、レベッカにチェンジして血清を取りに行かなくてはならない）という3つのポイントを押さえておきたい。後は無駄な戦闘を回避する。これを守れば3時間クリアは近づくはずだ。

▲レベッカを置いていく。対プラント42のときに助けに来られちゃ困るのだ。

▼毒を喰らってレベッカに運んでもらう。これで若干時間が短縮できるぞ。

電撃PSではみんなのQ&Aを大募集

当たると嬉しい電撃占い、今月のキミの運勢は？蟹座のA型：電撃PSにゲームの質問を送ると吉でしょう。蠍座のO型：電撃PSにゲームの質問を送ると金運に恵まれます。双子座のB型：電撃PSに投稿すれば、明日の痔の手術は大成功するでしょう。魚座のAB型：電撃PSに投稿しない限り、何も起きません。乙女座のA型：電撃PSにゲームの質問をすると、恋愛が成就するでしょう。牡牛座のB型：呪われてます。電撃PSに投稿すれば、その呪いは解けるでしょう。天秤座のAB型：電撃PSにゲームの質問をすれば、肩こりが治るでしょう。牡羊座のO型：何はともあれ、電撃PSに投稿しましょう。その他：電撃PSにゲームの質問を送れば、神の祝福を得られましょう。

お便りの宛先は……
〒101
東京都千代田区神田駿河台1－8
東京YWCA会館5階
電撃PS編集部
電撃Q&A係まで

ポイントQ&A

Q：中庭の地下に行けないんですけど。最後の書ってアイテムが怪しいと思うんですが。
A：初心者の陥りやすいトラップですな。最後の書をよく調べてみてください。その中にメダルが入ってると思います。それが中庭地下に行くために必要なアイテムなんです。他にも鍵とかクランクとか、見つけたらよく調べてみましょう。どこで何に使うのか、親切に教えてくれるはずです。

ウラワザデータベース

1ヵ月ぶりのご無沙汰でした。今月は、新ネタのみ1ページ。そう、ウラワザデータベースはなんとお休みなのです。だけど、次の隔週創刊号では増ページ完全版でお届けしちゃう予定なので安心してくれ。

LV50 ダブルドラゴン

●サイズ変更&ボス使用

ＣＰＵ戦か２Ｐ対戦のとき、ゲーム中ⓢを押してポーズ状態にして、△、□、◎のどれか押すと、キャラのサイズを変更できるようになるぞ。押したボタンによって大きさが違い、ⓧを押せば元に戻るのだ。さらにこのとき✚キーを押せば、「タイニー３Ｄモード」のようなキャラの視点変更もできるぞ。ただし、当たり判定は普通のままなので注意。また、キャラ選択画面でビリー→マリアン→チェンフー→ジミーの順にカーソルを３～５秒ずつ止めていくと、キャラの枠が２つ増えてボスキャラが使用できるようになるぞ。

◀サイズ変更のワザでは、ここまでキャラを小さくすることもできる。

LV50 オーバードライビンDX

●ウラワザ2本

「ＲＡＣＥ　ＴＹＰＥ」選択画面の「ＩＶＳＩ」にカーソルを合わせ、L1+R1を同時に押す。これで「ＨＡＲＤ　ＭＯＤＥ」に入ることができるぞ。どの辺が違うかというと、通常のゲームでは後続の車の方が速く走れるようになっているけど、このモードではそれがなくなるのだ。また、レース中に✚下を押しっぱなしにしておくと、メーター類の表示を消すことができるぞ。

▲画面表示を消すウラワザ。画面がスッキリするぞ。同じコマンドで元に戻せる。

LV50 カルネージハート

●簡単最適化

取りあえず独自のＯＫＥを設計し、企業に設計図の最適化を依頼したら、一度セーブ。その後、リセットしてすぐにロードし直そう。これで、最適化完了までに必要なターン数が１ターンだけ減っているのだ。その後同じことを何度も繰り返していけば、どんどんターン数が減っていくぞ。そして最終的には、たったの１ターンで最適化が完了するようになるのだ。かなり手間がかかるのが玉にキズだが。

◀まずは最適化を依頼。あとはセーブ、リセット、ロードの繰り返し。かなり面倒くさいウラワザだ。

LV50 まじかるドロップ

●イザベラ・R

「かんがえモード」以外のモードを選び、キャラ選択画面でカーソルをシケ＆モクに合わせ、L2を押しながら決定しよう。これで、イザベラ・Ｒが登場するぞ。

LV20 ディセント

●変な色

ゲーム中いつでもいいので、□、△、◎、◎、□、△、□、ⓧ、△、ⓧ、□、△と入力する。すると、画面の色が変になってしまうのだ。ゲーム自体は普通通り進められるぞ。

ウラワザ大募集なのだ

キミの手で、データベースを強化

ウラワザを発見したら、ゲーム名、方法、効果などを詳しく書いて、下のあて先まで。採用者には豪華賞品をプレゼントだ！

●あて先
〒101　東京都千代田区神田駿河台１－８
東京ＹＷＣＡ会館５階電撃ＰＳ「ウラワザ」係
ＦＡＸ:03-5281-5232

- ◉Lv100：12,000円分のおもちゃ券
- ◉Lv80　：　8,000円分のおもちゃ券
- ◉Lv50　：　6,500円分のおもちゃ券
- ◉Lv20　：　4,500円分のおもちゃ券
- ◉Lv０　：　2,000円分のおもちゃ券

すべり込みセーフ！ウラワザ超速報！

デザエモンプラス

●ウラワザいろいろ（LV50）

このゲームには数々のミニワザが収録されいる。まとめて一気に紹介するぞ。※ゲームの無敵モード／オプション画面でL1+L2を押しながらR1。※文字フォント選択／タイトル画面でL1を押しながら✚上下。※SFC版DAIOHをプレイ／サンプルゲーム選択時L2を押しながら決定。※おまけゲームで遊ぶ／サンプルゲーム選択時L1を押しながら決定。※隠し曲の選択／サウンドエディタのとき、曲の選択画面でⓢを押しながら選択する。

ウルフファング

●スペシャルモード（LV50）

タイトル画面で「GAME　START」にカーソルを合わせ、✚左+ⓧ+R2を同時に押す。これで、アーケード版でもお馴染みだった「スペシャルモード」に入ることができるぞ。このモードではルートの分岐がなくなり、すべてのステージを順番にプレイしていくことになるのだ。しかも難易度は最高になるので、クリアするにはかなりの腕が必要になってくるぞ。腕に覚えのある人は、ぜひ挑戦してみよう！

今月の採用者／LV50（６名）：千葉県　千葉県民代表くん、静岡県　ＰＳエンジンくん、長崎県　栗原三木久くん、茨城県　ふみきちくん、群馬県　帯刀充くん、鹿児島県　ＴＡＣＫくん。
LV20（１名）：東京都　岡本　聖くん。

K.O.F

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

はじめて物語

まんが
岩瀬さとみ

ほいっさ、今回は『K.O.F'95』なのです。いろんな機種で発売されているこのゲームだけど、PSは他機種と比べて、どこが違うんでしょ？　これを読めばきっとわかるハズ（予定）。

全ては予言されていたことだ.....
「我来たりて、夜来たる。破滅の法ヒラケキその右手、厄害汝にいたらず、汝の慈しみをもて、我を救い…」
古来日本では「特語」と呼ばれる集団がいた。「特別な事を語り継ぐ」人々… それが「特語」である。
はじめて特語は、その「特語」とはじめて物語の大いなる融合、合致、合一.....その他塩分200%な関係を保つための葉緑素のようなモノであることがもしも真実なら嬉しいなぁって新宿ゴールデン街の飲み屋で酔いつぶれ寸前の編集長が言ってたらしいことなのね。嘘。

「はじめて特語」は今後
第6次元非常事態特別級
極秘事項として、「内緒」として扱われることになりました。
みなさん一致団結して内緒に
御協力しなさい。

KOFとか キンターズとか
ここまで有名な格闘ゲームの
基本について あらためて
語る必要は なかろう.

SNK・ネオジオを支えた
格闘キャラが勢揃いだ!!

燃えたろ？オレが怖いのか？ってあんたたちは危ない関係なのね

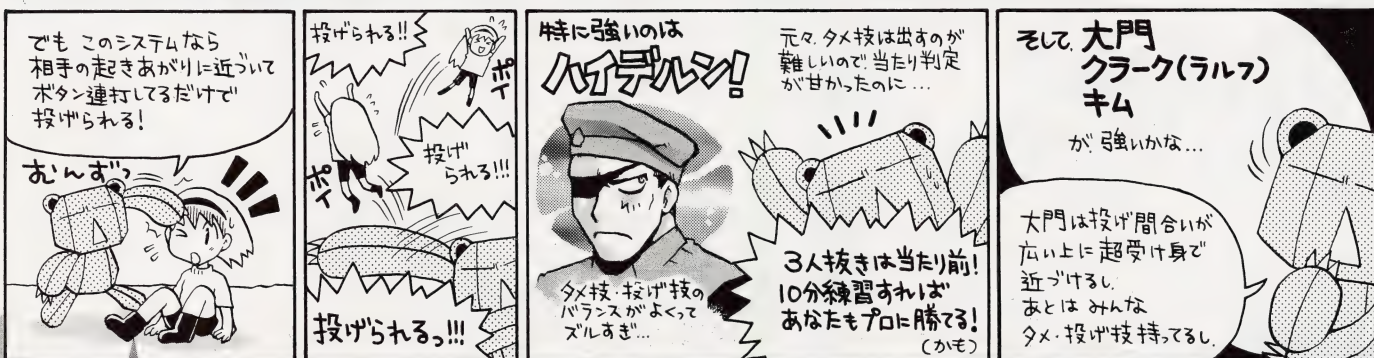
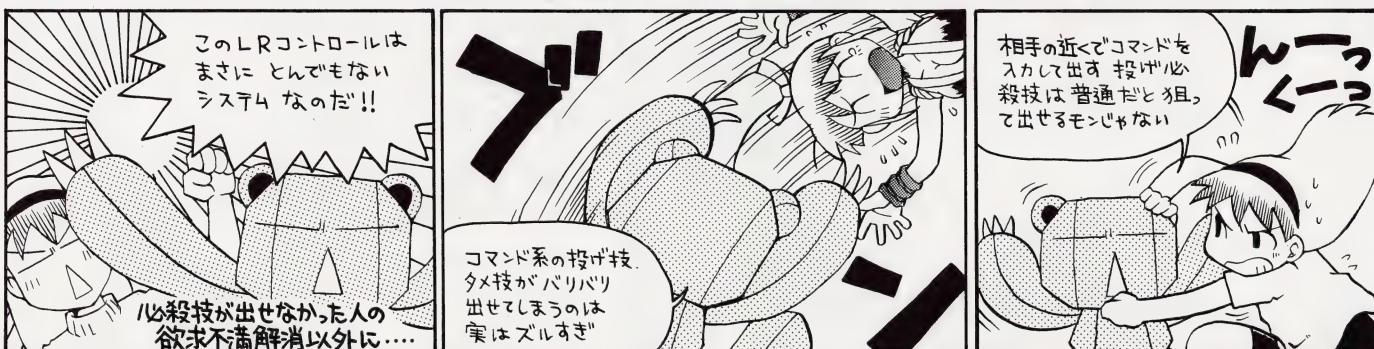
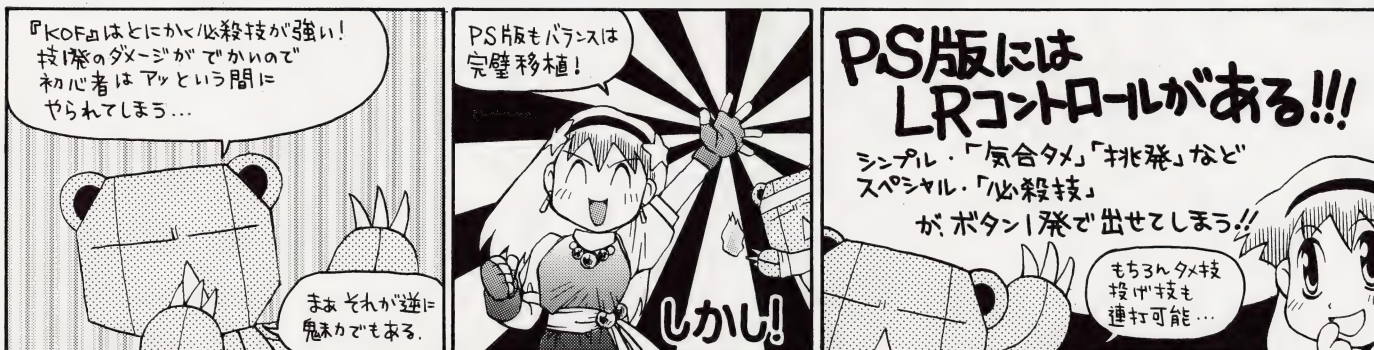
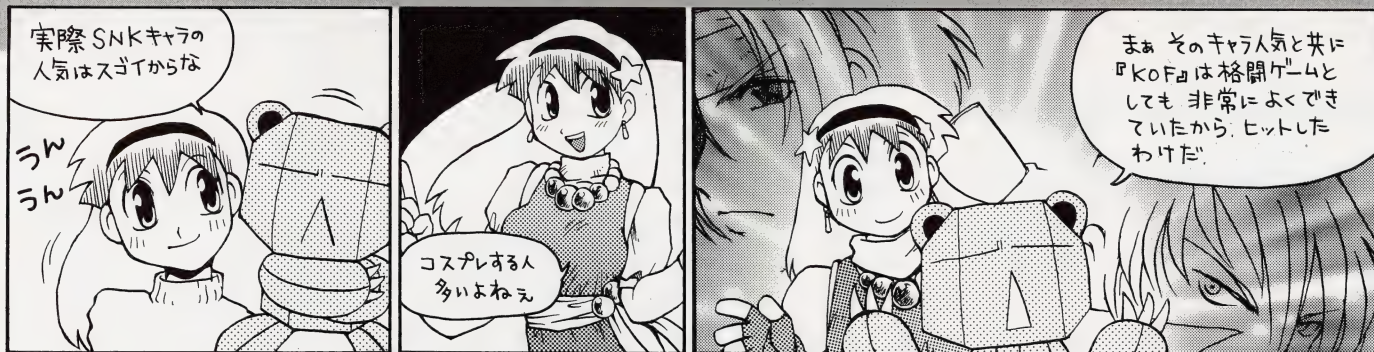
その1

●今やNEO・GEO人気ナンバーワンゲーム！　1994年、NEO・GEOから1本の格闘ゲームが発売された。派手な必殺技、快適なバトルシステム、そして今までになかった3対3のチームバトル。だが、このゲームの人気を不動のものにしたのは、やはり総勢24人ものキャラクターたちだろう。しかもただのキャラクターじゃない。『餓狼伝説』シリーズのテリー、アンディ、ジョーの主役3人組と魅惑の女忍者、不知火舞。『龍虎の拳』シリーズからはサカザキ一家＆ロバート、キングといったSNK格闘ゲームの人気キャラから、オールドゲームファンなら誰もが知っている『サイコソルジャー』のアテナや『怒』のラルフ＆クラークなど懐かしいキャラも登場するのだ。これだけでもそうそうたるメンバーなのに、オリジナルキャラが6人もいるなんて…まさにスゴイの一言です。…そして1年後に発売されたのが今回このコーナーでとりあげられた『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』なのだ。前作の『'94』で不満だったシステムを改善し、よりプレイしやすくなっている。しかも、ユーザーの誰もが夢見た"チームエディット"を採用。これにより、登場キャラ24人の中から自分の好きなキャラだけでチームを作れるようになった。またこのゲームでは新キャラも登場した。草薙京のライバル、八神庵、『餓狼』『龍虎』シリーズの悪役とも言える(?)ビリー・カーンと如月影二の3人である。とくに草薙京は前作では「ちょっとカッコイイめのオリジナルキャラ」的なキャラだったが、『'95』でライバルは出るわ、親父は敵で出てくるわで、本当の意味での"主役"になれたのではないだろうか。……しかし、この時点でアメリカチームの3人がカットされたことに気づく人はいなかった（涙）。

▲SNK歴代の人気キャラクターたちが繰り広げる夢の格闘ゲーム。「発売される」と聞いた時は、本当に夢かと思った。

PS版には
LRコントロールがある!!!
シンプル・「気合タメ」「挑発」など
スペシャル・「必殺技」
が、ボタン1発で出せてしまう!!
もちろんタメ技
投げ技も
連打可能…

必殺技が出せなかった人の
欲求不満解消以外に….

投げられるっ!!!

燃えたろ? オレが怖いのか? ってあんたたちは 危ない関係なのね

その2

●格闘ゲームはキャラクターが命です。……たぶん。『餓狼伝説SPECAL』に『龍虎の拳』のリョウ・サカザキが登場した時はかなり驚いたもんだ。その当時は格闘ゲームで他のゲームのキャラ(しかも主人公)が出てくるなんて誰も考えてなかった(『スーパーロボット大戦』というゲームもあったが…)。今で言うとガンダムにセーラームーンが乗って戦うようなもん…って、ちょっと違いますな。まぁ、それくらい衝撃を受けたのです。そのショックの後、しばらくして変な噂が耳に入ってきた。何でもNEO・GEO格闘ゲームのキャラ全員が登場して、戦うゲームが出ると言うのだ。はっきり言ってウソだと思った。…が、『餓狼SP』の件もあるし…。そのときはいろいろ考えたモンです。で、まあ、実際にはSNKのキャラクターだけだったんだけどね。ある『餓狼SP』の攻略本で、開発者のインタビューが掲載されていたんだけど、そこで、実は隠しキャラは最初『ワールドヒーローズ』のハンゾウ(ADKの格闘ゲームで全4作も発売された人気シリーズ。その主人公が忍者ハンゾウ)を出したかったと書いてあるのを読んだ。やっぱり同じNEO・GEOゲームとはいえ、他社のキャラを出すのは難しかったみたい。でも、この夢のような企画が通っていれば、その後に発売された『K.O.F』シリーズはかなりスゴイものになっていたに違いない。まぁ、今のままでもキャラクターだけ見ればスゴいメンバーだよね。おかげでテリー対ロバートやアテナ対ユリといった(なんか怪獣映画みたいだ)ファンにとってたまらない対決が実現したし。それにしてもSNKの格闘ゲームはキャラクターたちの魅力をうまく使っているよなぁ(もちろんシステムもスゴイ)。早く『'96』が発売されるといいな。

▲テリー、リョウ、アテナ、京、庵といった人気キャラたち。それぞれ設定が用意されているので、感情移入もバッチリ。

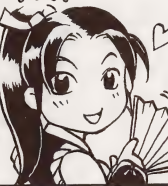
LRコントロールを使わない場合の キャラクター別 戦略一覧

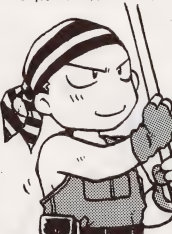
草薙 京
万能型
連続技で攻めるもよし。迎撃技で守るもよし。
主人公だけに強い。

二階堂 紅丸
飛び道具がないので
攻めるしかない。
居合い蹴りを中心にいくベシ

大門 五郎
超受け身で
近づいて、投げ。
とにかく投げ。
間合を大切に。

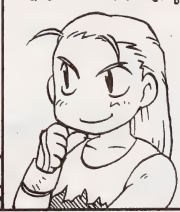
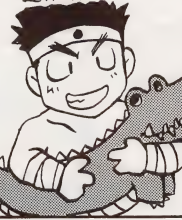
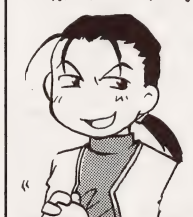
ユリ・サカザキ
とりあえず
虎煌拳で飛ばして
ユリちょうアッパーで
迎撃が基本。
飛燕鳳凰脚は
ガードされるので
使いどころが難しい。

不知火 舞
京ほどではないにしてもそこそこ万能型。
跳ばせて落とすもよし。
必殺忍蜂で突進してもよし。

キング
ベノムストライクで
牽制して、突進系の
技で攻める。

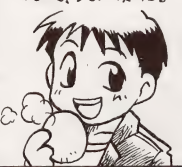
ビリー・カーン
リーチの長い通常技を
うまく使うこと。
必殺技に頼らない。

八神 庵
万能型。
京と同能力なので
基本は同じように
使える。

如月 影二
攻めないと×
斬鉄波はコマンドが
ムズイので使いにくい。
それよりも天馬脚からの連続技を狙うベシ。

テリー・ボガード
主人公だけに万能型。
クラックシュートから
パワーダンクがオススメ。

アンディ・ボガード
基本は兄(テリー)と
同じだが、必殺技
の出るまでにやや隙が
あるので攻めた方がよし。

ジョウ・ヒガシ
ハリケーンアッパーは
使わず、黄金のかかと
で不意をつき
連続技につなげよう。

ロバート・ガルシア
極限流の3人は、
ほとんど一緒でチームとして使いやすい万能型。

リョウ・サカザキ
万能型主人公の典型。
跳ばして落とすもよし。
攻めてもよし。
龍虎乱舞はガードされると痛いので、
多用は禁物。

タクマ・サカザキ
息子に比べて
虎砲がない分使いづらい。
飛燕疾風脚からの
連続技で
バリバリ攻めよう。

椎拳崇
超球弾で牽制して、
龍連牙と龍爪撃で
接近して連続技につなげば
しゃがみガードができない。中段攻撃も持ってるので、うまく使おう。

麻宮 アテナ
拳崇とほぼ同じ。
サイコボールで牽制し
フェニックスアローで
攻める。
サイコソードは隙が
多いので、使いどころが難しい。

チン・ゲンサイ
瓢箪撃でチクチク
攻めながら
回転的空突拳で
不意をつく。
相手の起きあがりに
合わせた轟欄炎炮の
削りが効果的。

ラルフ
攻めが基本。
パワーをタメた
通常技が強い。
相手のガードが堅くなったら、ダッシュで
近づいて、スーパーアルゼンチンバックブリーカー
で決めよう。
バリバリバルカンパンチ
はガードされるので×。

クラーク
ラルフよりも投げが
得意。これも通常技で
牽制して、スーパーアラビアンバーグラリーバック
ブリーカーで決めるベシ。

ハイデルン
タメキャラなので待ちで戦うと強い。
クロスカッター
ボーンスラッシャー共に
攻撃範囲が広く、強い。
飛び道具には、
ネックローリングで対応。

チャン・コーハン
パワーをタメて、
通常技で勝負。
鉄球飛燕斬は相手
に屈辱を味あわせる
ことができる。

キム・カッファン
攻めキャラ。
半月斬・飛翔脚
とにかく必殺技オンパレードで攻めよう。
飛び道具がないだけで、かなり強いキャラ。

チョイ・ボンゲ
弱い、というか
使うのが難しい。
通常技が弱い上に
必殺技もタメ
リーチも短いのが…
飛び道具に合わせた
回転飛猿斬が
唯一の使える技。

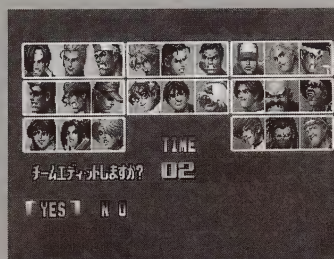
草薙 柴舟
基本は息子の京と
一緒。万能型。
隙が少なく技の出が早い。
ボスだけのことは
ある実力。

ルガール・バーンシュタイン
ボス。
烈風拳で跳ばして
ジェノサイドカッターで
落とす。
これだけでもう相手は、メロメロ。
大ボスなので、隙も
少ない。強い。

燃えたろ? オレが怖いのか? ってあんたたちは危ない関係なのね その3

●チームエディットで無限(に近い)の闘いが!

この『'95』から導入された"チームエディット"システム。前作はチームを決めるだけで、メンバーの入れ替えはできなかった。しかしチームエディットのおかげで、自分だけのチームで対戦が可能となった。ここでは編集部でよく見かけるチームを紹介していこう。チームを迷っている人はぜひ参考にしてほしい(なればいいが…)。さて最初は、男性読者諸君の97.8%はこのゲームを始めてプレイしたとき組んだと言われるユリ、舞、アテナの真・(若い)ギャルチーム。筆者も、もちろん初プレイはこのチームである。とくに強いとか、そういった利点はまったくない。ただ女の子を操作したいからだ。どうしても勝ちたいヤツが相手の時にはちゃん強いチームでやろう。そんなときにオススメなのがやっぱり主人公チーム(別名:超カタイチーム)だ。バランスの取れた京、リョウ(それかロバート)、テリーの3キャラ。はっきりいってこの3人と戦うのはかなりツライので、連続で使用するのはやめましょう。でも、編集部には頑なにこのチームでしかプレイしない人がいます。困ったもんです。他にもチャン、チョイ、チンの"ち"で始まるチームという、他では滅多に見られないチームというのもあります。なんだか変な組み合わせですが、これがなかなか強い。ぜひ1度お試しあれ。

最後に、チームエディットのポイントを紹介するっス。P184~185の攻略記事にも書いてあるんですけど、初心者は必殺技やタイプの似たキャラ同士を組み合わせるといいです。リョウ、ロバート、ユリとかアテナ、ケンスウ、アンディ。また、大門、ラルフ、クラークといった投げの必殺技を持つキャラ同士なんていうのもおオススメ。どうです?

▲けっこう悩んでしまうチームエディット。NEO・GEO版と同じく、制限時間が短いので、ぐずぐずしていると…。

燃えたろ？オレが怖いのか？ってあんたたちは危ない関係なのね その4

●そしてＰＳ版オリジナルの要素とは？
ＳＳ版は〝アドヴァンスト・ロム・システム〟という業界初のシステムで発売された。これによりもとのＮＥＯ・ＧＥＯ版にも劣らない快適度を実現している。さて、我らがＰＳ版はどうなのだろう？　残念ながらロムは付属しないのだ。つまり読み込み時間という点ではＳＳ版の方が勝っていると言える。そのかわりと言ってはなんだが、ＰＳ版には多機種にはないオリジナル要素があるのだ。まず、大きなものは〝ＬＲ ＣＯＮＴＲＯＬ〟だろう。気合溜めや挑発、攻撃避けがＬＲボタンで１発で出せるというもの。えっ、これならＳＳ版でもできるって？　まぁ最後まで話を聞きなさい。このモードのスゴイところは各キャラの必殺技がＬＲボタンだけで出せるのだ。もちろんハイデルンの溜め技だってバリバリ連射できるし（ってけっこうヒドイかも）、投げ技も（接近すれば）ガンガン出せる。いまひとつピンとこない人は『闘神伝２』を思い浮かべてほしい。これで必殺技がうまく出せなくて、友だちになかなか勝てなかった人も互角以上に戦えるはず。また、ＢＧＭもアレンジバージョンでカッコイイ。おっともう１つ。オプションでＢＧＭやボイスを聞くモードがあるんだけど、バックにその音楽に関係あるキャラのシルエットと曲名が表示されていたり、キャラボイスはキャラごとにキッチリ分けられていて、とても検索しやすい。しかもバックにそのキャラのプロフィールがあるっていうからもうファンでなくともバッチリって感じ。

気になる読み込み時間だが現在編集部にあるサンプルロムだと、キャラクターを決定し、実際ゲームができるまでの時間は約20秒弱（そんなにムチャではない）。製品版はもう少し早くなるそうなので、期待しよう。

▲ＰＳ版はオリジナルの要素が充実。オプションモードのキャラボイスを聞ける画面はなかなかカッコイイぞ。

電撃コラムス COLUMNS OF DENGEKI

ゲーム業界の生き字引的存在である５人が、今回も熱くコラムを書き綴ってくれています。これを読まずして、業界は語れない！　一部ではそんなウワサもあるとか。

宮須弥・目指せ！　日本一のゲーム好きイラストレーター

MIYASUMI

ゲーム人生バカー代！

イラスト／宮須弥

ゲームの目覚め

ゲームとの出会いは『沙羅曼陀』なんですよ。弟から借りてやったらハマって、買いました。で、次が『ドラクエⅡ』。泣けました。エンディングで。ＲＰＧはここからですね。この後スグに『ＦＦⅠ』。そのまた後『ドラクエⅢ』。『ドラクエⅢ』は『ガーディック外伝』と抱き合わせだったんですが、それも楽しかったです。他に持ってなかったし（笑）。その時期『ウィズ』『女神転生Ⅰ』とヤリたおしました。この辺の作品は続編全部やってるんで……テヘヘ。みんな心に残ってます。

ファミコンの次はＰＣロムロムなんですけど……『イースⅠ・Ⅱ』『ドラスレ』『スナッチャー』以外持ってないんですよ。内緒。

ＳＦＣは発売日近辺で購入しました。『ＦＦ』『ロマサガ』『女神転生』……なんか有名どころでつまんないですねぇ。でも逆に有名どころはほとんどやってるかも（笑）。

ＰＳは『リッジ』に始まって、『アクアノート』『テーマパーク』『バイオハザード』『シヴィライゼーション』……最近はＳＬＧが多いですねぇ。ＲＰＧに、ちと飽きたって感じでしょうか？　個性が表れるのがグッドですよ。やはり。

今後は『女神異聞録ペルソナ』でしょう、やっぱり！　あと、ＰＳって大人向けというかカルトというかそんなソフトが多いからいいですね。その辺がなくならないといいなぁ。

PROFILE

ゲームライターよりもゲームをクリアしているゲームイラストレーター。忙しいハズなのに……売れっ子のハズなのに……（笑）。

MASAHIRO IWASAKI

プログラマー・いわさきまさひろの男が熱い！

プレイステーション プログラムパワーチェック

PLAYSTATION PROGRAM POWER CHECK

イラスト／あいざわひろし

アナログスティック登場！

ＰＳにとうとうアナログ（ジョイ）スティックが登場した。

アナログスティックとは、簡単に説明すると、傾きの度合いまで検知するジョイスティックだ。標準コントローラでは「右（上下左）が押されている」ことしかわからないが、アナログスティックでは「右にスティックが75度傾いている」ことまで検知できる。

ＰＳではネジコン、マウスがこの手のアナログ系の入力装置としてすでに存在する。ネジコンだと「75度右に回転している」というようにわかるわけだが、アナログスティックでは回転の代わりに「75度右に傾いていて、27度上に傾いている」なんて具合に２つの方向を調べられるようになったスティックがついているワケ（余談だが、この２方向調べられることを２軸という）。

次にハードのデキだが、サイズをのぞけば抜群と言っても問題はない（ちなみにＰＳ本体が２本のスティックの間に入るほどサイズは大きい）。ボタンはコントローラの全ボタンにハットスイッチ（右のスティックについている小さな丸い４方向スイッチ）が加わり、それらすべてのボタンがスティックから手を放すことなく操作できるので非常に操作感は快適だ。文句があるとすれば、スタート・セレクトがスティック部にまったく存在しないこと。できればスイッチで動作の不可を選べるようにして、スタート・セレクトも入れてほしかったところだが、まあそれは贅沢というものだろう。

パソコンの世界でこのクラスのアナログスティックを２本買うと、だいたい２倍か３倍の値段はするので、コストパフォーマンスとしても極めていいと言って間違いではない。気になるのはスティック部分の耐久性だが、タッチもしっかりしているし、パソコンの有名なスティックのＯＥＭだと思われる（台座の部分をのぞけばそっくりの商品がある）ので、かなり頑丈なのは間違いないだろう。

では、このアナログスティックを使うと何が変わるのかといえば…まずフライト系統のゲームの面白さがまったく変わる。具体的には『ディセント』、『サイドワインダー』などは操作感が激変し、ほとんど別物と言っても間違いではない。とくに『ディセント』は、アナログスティックで１度プレイすると、まったく評価が変わり、２度とデジタルでプレイしたいとは思わないほどだと思う。

それから、アーケードで入力がアナログ系だった『ギャラクシアン３』もまったく変わる。ともかくカーソルが画面上を自由に動かせるので気持ちいいこと極まりなし。その意味で、このアナログスティック、この３本のゲームを持っている人にはそれだけで「モトは取れる。買う価値がある」と断言できる。

さらに、このアナログスティックが発売されたことで移植が楽になる（もしくは楽しめるようになる）ゲームとして、まずアメリカのパソコン系のフライトシミュレータ系。それから『メックウォリアー』、アタリの『バトルゾーン』のような、２本スティックを使うロボットや戦車系のゲーム。

このあたりのゲームというのは、アメリカのパソコンでは腐るほど出ていて、なおかつＰＳに移植可能なものがたくさんあるので、どんどん出してもらいたいところだ。そうすれば、アナログスティックを持っている価値も増すというものだし、アナログスティックそのものの普及にも一役買うのは確実だ。

さて、それはともかく、この手の入力デバイスが出ると「標準コントローラでもプレイできるようにするべきだ」という意見が必ず出てくる。最近では『リッジレーサーレボリューション』のコースがあまりにネジコンを前提とした作りだという批判がそれに当たる。

確かにアナログでなくてもゲームはできる…というより、作っておかないと商品としては失格なのは間違いない。だけど、ここで間違ってはいけないのは「原理的にアナログデバイス（スティックなど）でないと本当に楽しめないと言い切れる」ゲームが存在するということなのだ。

レースものはステアリングがあった方が絶対に楽しめるし、標準コントローラではその面白さは半減と言っても間違いじゃない。ちなみにアメリカではネジコンと同じ動作をするハンドルが販売されている。これがあれば『モータートゥーン』も『リッジ』も全部ハンドルでプレイできる。フライトものは傑作『エースコンバット』のおかげでアナログでなくてもプレイできるようなイメージがついているけれど、現実の飛行機のスティックはアナログに近い代物で、決して標準コントローラのようなものではない。

もっと言えば、標準コントローラでしかプレイしないというのは、フライトものやレースものなどの「アナログであった方がどう考えても面白いゲーム」の面白さのかなりの部分を捨ててしまっていると言えるし、そうして捨ててしまっているにもかかわらず、それを意識せずに「標準コントローラで全部の面白さを楽しめるようにしろ」というのはあまりにユーザーのワガママではなかろうか？

確かにゲームは嗜好品だから標準コントローラだけしか持たないことに文句は言えない。それにプレイ環境として「標準コントローラでプレイできるようにするべきだ」というのは、無論、正しい意見だが「標準コントローラでゲームのすべての楽しみが味わえなければ話にならない」というのは極端だと思う。

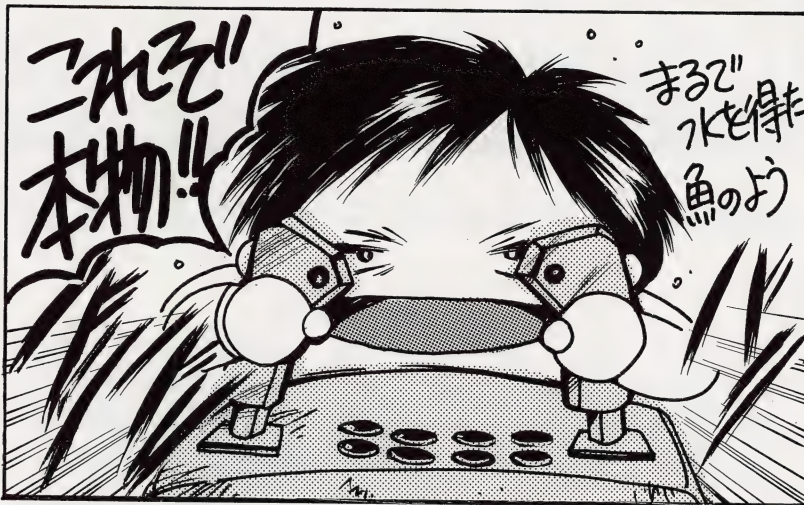
本当に楽しみたいのなら、それなりのコストがかかるのは普通ではなかろうか？

近況

いっぱいいろんな変なことやっていて、とっても忙しいです。そのうえソフトのレビューがキツくて倒れそう。ね、眠い。

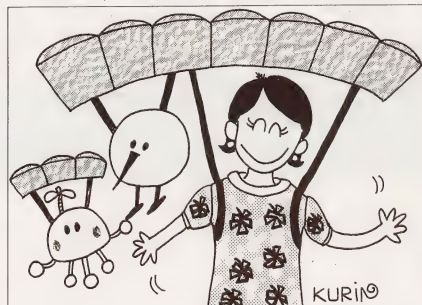
よしきくりんのへんちくりんコラム

YOSHIKI KURIN

初心者の気持ち

100万点で６段ジャンプ

薫風香る５月。こうして原稿を書いている部屋の窓からも新緑の木々が風に揺れています。雨が降った後の匂いが、夏の夕立の匂いに似てきました。あの何とも言えない芳しい香りが私とっても好きなんです。暦の上では立夏も過ぎて、本当にいい季節になって来ました。そして、２年ぶりに髪の毛をショートカットにしてみました。実は、私ロングよりもショートの方が好きなんですよね。顔に緊張感が出て来るみたい…。なんだか身も心も軽やかぁ〜です。そして、私のこのコラムもちょうど１年を迎えました。そんな折り、なにやら電撃ＰＳも来月からいよいよ月２回発売だそうですねぇ…って他人ごとじゃないのよ、他人ごとじゃ。この"よしきくりんのへんちくりんコラム"どうなるの？　…って、もっちろん連載続行よ！　なので、これからもぜひゲームの合間の頭休めのひとときに読んでくださいね！　そして感想なども聞かせてもらえると嬉しいなぁ。楽しみにしてます。

さてさて今回のレポートは、先月号で予告した通り『Ｊｕｍｐ〜２』。そういえば昨年のＧＷは『Ｉ』にはまっていた私。そして今年のＧＷもまたまた『２』にはまってしまった私(!?)です。お陰様で６ステージ全部クリアできました！　新たに登場するカピタン・スズーキという親玉のもとアロハ男爵とムームー星人のユニークな会話も健在だし、各ステージのキャラクターの台詞も愉快。ワールドＩでクジラの背中にの〜んびり乗っていたら、「何やってるんスか？」と、言われちゃってビックリ。ＢＧＭではワールド３で流れているのが一番好きだなぁ。『Ｉ』でもあった遊園地のステージは、もっと強力になってワールド６でお目見え。ジェットコースターの速さには驚き！　最近遊園地行ってないけど、不思議とたっぷり遊んじゃった気分になれるもんね。お得なゲームじゃあ。それから、空飛ぶじゅうたんのあのふにゃふにゃ感はよく伝わって来ますね。それではここで、恒例のキャラクターベスト３の発表（勝手に決めている私）！　まずは、第３位…一瞬手を振って愛敬があるけど、すぐさまピクルスの攻撃に出る「ゲボゲボバーガー」。第２位…シャンシャンシャン♪　のマラカスをお尻に付けて飛んでいる「カモサンバ」。輝く第Ｉ位は…足をバタバタさせて優雅に飛ぶ「パラグライダーキーウィ」！　茶目っ気たっぷりでうれしい限り。でも、ジャンプしすぎで目が回ってきちゃったぁ！　外は新緑の季節、森林浴にでも行こうかなぁ。

イラスト／よしきくりん

PROFILE

『ときめきメモリアル』優美役のキュートボイスアクター。車はＢ級ライセンスの持ち主なので、『RRR』のようなRCGならOK？

ゲーム業界ウラのウラ

ATSUSHI HAYASHIDA

ドットの忍道

タバコはガンダムより強し

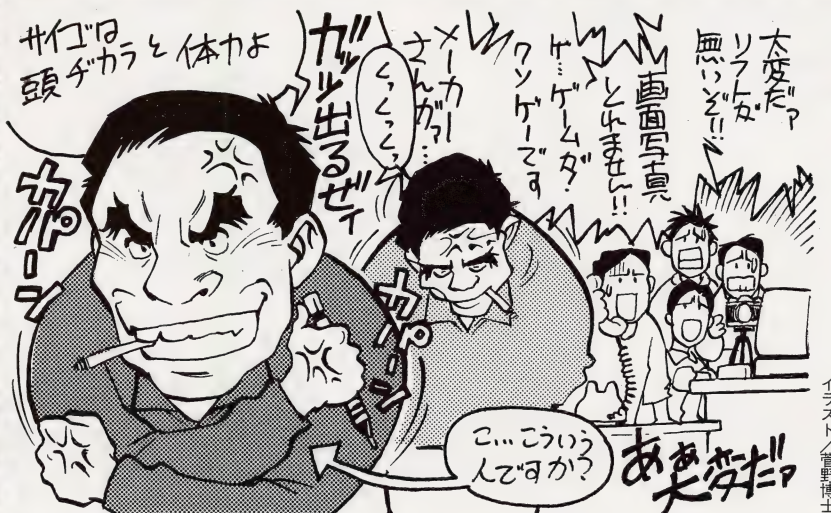
さて、今回は健全な電撃ＰＳ読者のみなさんには、あまりピンと来ない話かも知れませんが、いつか関わるかもしれない「タバコ」について、ゲーム開発の場合を例にして、書いてみようと思います。最近では、当然とまで言われていますが、タバコは人体にもコンピュータにもよくないようです。実際に経験したことはありませんが、製品版のデータをバックアップしたフロッピーが、タバコのヤニでダメになる、なんて話はゾッとしますね。東証一部上場とかの大きな会社では、当然「開発室は禁煙」というところがありますが、他のメディアからコンシューマーゲームソフトを開発するようになったところなどでは、「この業界、どうせストレスは多いのだから、せめてタバコくらい」と、開発室での喫煙を認めているところも、まだ多いようです。当然たくさんの人間によってゲームはつくられるので「タバコは大嫌い」と言う人も結構いますが、そのへんはディレクターの配慮により、パーテーションで区切ったり、空気清浄機が入ったりしています。大体その開発室に机があるひとで「一番えらい人」が、タバコを吸うか否かで、このへんの配慮のレベルが決まっているようですね。ちなみに昔の話ですが、某Ｈ社の有名ＲＰＧの開発室は、ヘビースモーカーとチェインスモーカーがギッシリ詰まっていたので、新しいビルをかりたのにもかかわらず、半年もたつ頃には部屋に入った途端に、黄色いフィルターがかかったみたいに見えるようになりました。さらに、そのフロアにいるグラフィッカーさんの机に飾ってあった、白いモビルスーツのプラモデルも、腰アーマーに隠れていた部分だけが、塗装したときの白さを保っていたという恐ろしい話もあります。他の開発室でも、エアコンからタバコの臭いがしてきたり、手元にある資料のコピーなども黄ばんで見えたりします。僕も前はタバコを吸っていたので、そのへんは全然気にならないのでいいのですが、潔癖症の人は卒倒するかもしれませんな。

雑誌の編集部とかも、灰皿なんかが溢れているようなイメージが浮かびますが、僕がいつもお世話になっている電撃の編集部では、徹底して「タバコは喫煙スペースで」ということになっているので、なかなかきれいな感じがします。やはりゲームの開発と同じで、仕事がつまってきたらどこで寝るかわからないから、ねぼけて灰をバラまいたり、寝タバコでボヤとかを出さないようにするためでしょうか。ねぇ？

イラスト／おおのけい

PROFILE

最近、容姿思考共に危険度大幅アップ&ちょっぴりブルーなドット絵描き。眼前の未完成プラモの山が、強迫観念を生んでるらしい。

PS業界大人の話

憧れのゲーム業界?! ～ライター編2～

先月はウチの（ヤマギワ）の各店舗で新装開店が相次ぎました。東京、千葉、横浜の各店舗のＯＡ・ソフトフロアは大幅にリフレッシュしてリニューアルオープンとなりました。特に秋葉原のパソコン専門店「テクニカ店」は、ＮＥＣとタイアップして「98ナビショップ」として新しいコンセプトでスタートしました（ちょっと宣伝）。

私も改装の手伝いなどで泊まり込みの残業があったりして、結構ハードな１カ月でした。そんな状況のなかでこのコラムを書いているのですが、今回は特にきついのです。というのは、先月号でお話ししたように今月は「ＧＷ（ゴールデンウィーク）進行」で、原稿のしめ切りが通常より１週間以上早いからなのです。基本的に編集部には盆も正月もありませんが(言い過ぎたかな、でもそんなもんですよね)、本を作ってくれる印刷所さんや製版所さんは普通の会社ですからきちんとお休みになります。でも、「ＧＷだったから今月号の発売日は一週間後です」というワケにはいきません。ですから、通常の入稿作業を丸々一週間短縮しなくてはならないのです。

しかし、別にＧＷだけではなく、前述のお盆や正月も同様に連休が入りますし、２月は通常28日しかない等々の事由によって「入稿作業の期間が短い」というのも特別なケースとはいえないのです。ところが、ライターとか編集者とかいう種類の方々には「土壇場にならないと仕事が手につかない」というタイプの人が多いので(あっ、私もですね)、ただでさえ綱渡り的業務であるのが更に危険性が増す期間だと言えるでしょう。

さて、話を先月の続きに戻しましょう。ゲーム雑誌関連の仕事の実状をご存じないみなさんは、結構ハードな話だと思われたでしょう？　でも先月の原稿を知り合いのライターさんに見せたところ、「うーむ、確かにこの程度では序の口ですね」とあっさり同意してくれました。彼はパソコンやゲーム雑誌専門のベテランライターで、その筋では結構有名なペンネームの持ち主です。有名雑誌数誌に連載を持ち、単発の仕事も多い彼ですが、生活は決して楽とは言えません（Ｔさん、ごめんね）。前回もちょっと触れましたが、これは他のジャンルの仕事に比較して、パソコンやゲーム雑誌のギャラが安いことが大きな要因となっています。あ、これはあくまでも電撃以外の同業他誌の話ですよ。ギャラが安い＝仕事を沢山やらないと食べていけない＝時間が足りない＝無理をするという悪循環に落ち込んでしまうのです。

なぜギャラが安いかというと、いくつかの要因があります。まず、純粋に経営的な問題で、一般誌に比較すると発行部数が少ないケースが多いので、ページ当たりのコストがかけられないとか、高額な広告収入が見込めないとかいう問題があります。ゲーム雑誌に自動車の広告とかって載りませんよね。

また、潜在的にライターさんやゲーマーさんは供給過剰気味である、という点もあげられます。ゲームが好きで好きでたまらない、「濃い人」は発売前のゲームの真の情報（あのゲームは目立たないけど、超いいらしいとか）を得られるだけでも、「うれしいな」などと思ってしまうわけです。毎日が結構大変でも「好きな仕事だからまあいいか」と、楽しんでしまう。まあ、逆にこういう考え方の出来ない人は、ライターとしてずっとこの仕事を続けていくのはツライだろうし。難しいところでもあります。

さて、現場では様々なトラブルが起こります。とても詳しくは書ききれないので、ここでは新作の攻略記事を例にとって、ざあっと箇条書きでご紹介しましょう。

・掲載予定のソフトがいつになっても仕上がらないので、ページはあるのに記事に書くことがなくなってしまった。
・何度も頼んで手配して貰った資料が紙媒体（文章だけ）で、画面写真も載せられない。
・やっと届いたサンプルソフトが動かない、あるいは止まってしまう。
・ゲームがあまりにも駄作で、記事にしようがない。
・攻略記事に必要な画面写真が、再現性がなかったり条件が揃わなかったりでどうしても撮れない。
・編集部に送られたベータ版（発売前のサンプル）と製品版が大きく違っていて、印刷直前に徹夜で手直し。
・せっかく書いた攻略記事が、メーカーさんの情報規制（ゲームの謎解きをあまり早く誌面で発表させない）のために書き直し。

という具合で、皆さんが何気なく読んでいる攻略記事も、大変な苦労をして書いている事がご理解いただけたと思います。普通にプレイしていけばいい攻略記事でさえコレですから、これが裏技の確認や隠しコマンドのテストなどというネタになったら更に死にそうな苦労を強いられる事となります。「全部のキャラでノーミスでクリアしたあとに……」なんて、書くのは簡単ですが実際に確認するのはどれほど大変かは想像に難くないと思います。もちろん確認できなければ記事にできないことはいうまでもありません。

■ですから、どこの出版社でもゲーム関連の編集部はかなり個性的な強者の集まりであるケースが多いですね。そうでないと、とてもではないですがこの仕事は勤まりません。この点に関してだけは電撃関連の編集部も同様ですね。

PROFILE

㈱ヤマギワ、マルチメディア情報事業部情報メディア・サポート担当専門係長さん。業界のことなら何でも知ってる超～事情通のお方。

PSの奴隷

夢と勇気の読者様ページ

なっ…なにーイ!!
「さるかにハムぞう」が ゲーム化だと――?!!
血迷ったかMW!
DPS
きーっ!くやしー!!
あらあら くやしーっ!
おた おた
そーなの くやしーっ!
こーなったら
3Dポリゴン対戦格闘で…
勝負だ!!
DPS.
……シーーン
まんがなんだから…

ならっ!!!
なぜ「なら」?
「DPSど」もゲームにしろ!!!
ハガキを見るだけのRPG!!!
奴隷クエスト
なんとなく強くなった気がするだけ。
LVUPしたつもり HPが2あがった気がした
ながめるだけ?
うん
だけ?
ならばーっ
ドカーン

DPSを月2回発売にしろ!
まぁー
次からもう決まってるがなぁ
きゃーっ
ドーン
ベキッ
バキッ
ボキ
ゲキ
ポキョムキーン!!
どぴゅうっ
DPSは月2回 奴隷も2回なのデス♡

そんなわけで、前回も言ったが、「DPSど」ではハガキを大量に必要としている!!!!
あなたの熱いおハガキ待ってまーす♥
いや!! 時代は待ってるだけじゃだめだっ!!!!
ごめんくださいっ
家庭訪問して書いて、描いてもらうのだっ!!

まんが/岩瀬さとみ

次号から本誌は隔週刊。流行に敏感な貴方にさらなるパワーアップを秘めて、奴隷をお送りしたいと思うわけです。思うよねぇやっぱり。そんなわけでどう、一杯？　ダメ？　つれないなぁ。

奴隷のドー Doreinodo

ＰＳの奴隷は気づくとあっという間にプレイステーションにお金を使ってしまっている、またはゲーム全般にお金を費やしてしまうネ・ハ・ンな貴方にお送りする、国士無双な読者様ページです。参加方法は超簡単。とりあえず、ハガキを買って、何か書いて（描いて）、あて先明記でポストに入れればＯＫ。どんなハガキでも大丈夫。雑誌に自分のハガキが載るのってなかなかエクスタＳＩー！

は〜い、新装開店２回目のＰＳの奴隷でーす。「ＰＳど」って呼んでね（カバ）。どんなに悲しいことがあっても世界を夢みている奴隷のみなさんのタメに、リニューアルされました当コーナー。いかがでしょう？　文字投稿部分の増加はもちろん、掲載ハガキ枚数までパワーアップ！　これでまた一歩、野望に近づいた！　ね？　ダメ？　更なる進化を求めて精進を続けようかなぁなんて思っちゃったりしてみたいなぁ。みたいなぁって感じ〜みたいな。……なんか楽な上に文字数稼ぎにもなる「みたいな」。もしかして魔法の単語？←激バカ。

隔週刊前夜祭なのですもりあがるためにその1

▲秋田県　まいまいさん：悲しげな目をした覇王丸です。早く出るといいですね。

▲三重県　２８８さん：ウラヌスはエンジェルよりもかっこいいような……。

▲北海道　季己さん：かなめってば美少女ですよねぇ。かわいいです。

▲新潟県　りるひなさん：おしりなお姉さん。ってなんか字にするといやんです。

▲岐阜県　はるひーピーチさん：だって……いぢわるですからねぇ、ニーナ。

▲新潟県　りるひなさん：マジックベルト？　引っ張るとパワーアップ？

▲千葉県　古波万慈郎さん：カクカクポリゴンは動くとかっこいいんでしょうか？

▲三重県　綿100％さん：禁句といいながら叩いてる人の笑顔がステキです。

◀千葉県　小泉英夫さん：クマンゲリオンをコピーサービス致します。詳しくはP.132を見て下さい。

◀大阪府　M-MASTER-ZXさん：対エンジェル戦。傷だらけの準。絆創膏がなんだかいいです。

◀奈良県　ジョリ谷ピンタさん：ユレユレのプルンプルンで大暴れ間違いナシです。

◀高知県　寿化丸さん：そろそろ登場してもおかしくないんですけどね。

◀北海道　望州あゆらんさん：奴隷の入稿も大抵徹夜なのでねむいです。

◀神奈川県　あーるさん：八方美人よりも、誰かにぞっこんをオススメです。

◀愛知県　小嶋裕紀さん：もしも真の姿がこんなだったら悲しすぎます。

◀岡山県　吉永永吉さん：まるでスタンドな今回の『メガペル』（笑）です。

◀埼玉県　あゆむさん：来てよかったですよね。戦闘も楽しそうだし。

◀東京都　MISEさん：確かにデキは、『ハンター』の方が……（哀）。

「もっとスゴイことが出来るようになりたいっス。今よりもなんか、スゴイ自分。なんか毎日イライラしてるっス。がんばんなきゃとは思ってるんですけど……」神奈川県マツモトキヨシさん：

みんな、スゴイことに超憧れてると思います。その場所に到達するには地道な努力しかないって知ってるくせに、ついついなまけちゃって、その分イライラしちゃうっていう。でも、そうしてイライラしながらちょっとずつ先に進むしかないような気もします。クソゲーをクリアするのと似た感じ。って似てませんね。あとはどれだけ自分自身が、がんばれるか……がんばって下さい。

「『バイオハザード』超いいんですけど、ACT系ゲームチョベリバのあたしには難しすぎます。もう少し素人向けでこれくらいドキドキムネムネするゲームは出ませんか？　TOMさんのマンガじゃないですけど、あたしも犬で何十回と死にました」北海道　薙ユウコさん：

編集部では、チョベリバは超ベリーバットの略でなく超ベリーバカの略として使われています。なんて関係ないのは横に置いといて、『バイオ』。あのドキドキ感、いいですよね。ただ、確かにACT苦手な人には操作が難しいかもしれません。でも……その辺は微妙なところ。基本操作が難しいから、３Dの視点切り替えが自分の自由にならないからこそ、あせってドキドキするってことも多いじゃないですか。その方が操作に慣れたときの快感も大きいし。う〜ん。その辺、まさに微妙。難しそうです。『２』に期待しましょう。

「やっぱり、男も女もゲームキャラも、顔が命なんでしょうか？　格好よくないとダメなんでしょうかねぇ？　ボクはまあ、普通の容姿（わかんないけど）だとは思うんですが、女の子とつきあったことがありません。異性に触ったことのないっていうハガキが先月号にありましたが、ボクも同じ様なもんです。ルックスよければもっと違うんだろうなぁ」京都府　パープリサンガさん：

確かにゲームキャラ（と人形）は顔が命かもしれません。でも人間は、そうとも言い切れないですよ。いや、ほんと。顔がよければそういうチャンスは多いけど、人生それだけじゃないですし。モテモテの人生もいいかもしれないし「現実の女の子より２Dの女の子の方がいいですよ、めんどくさくないし」と言い放つ本誌ライターのユカマンさんの様な人もいます。結局、本人がよければ、何だっていいのでしょう。あれ？　答えになってませんねぇ（哀）。

ロボコン０点な人

フォーエバー

ここって細くて読みにくいよ。何とかしてくれ（田）

前々回、『セーラームーン』のLD（初代）をまとめ買いしたとお伝えしたことを覚えているだろうか。そのときは『R』以降は金だしてまで見たくないと言っていたクセに、結局買ってやんの、俺。しかもまたもや全巻まとめ買い。おかげですっかり散財してしまった。しかも懲りずに『S』への着手を計画中っていうじゃないですか。LDだけなら夏には（う）に追いつけそうだ。それにしても、もの凄い勢いでお金を吸い取られてる。最初に懸念した通りになってしまった。いつかこの体験を元にして、「26歳からのセーラームーン」という本を書こう。

▲愛媛県　ＧＲＵさん：真夜中のハガキ書きは奴隷の宿命です。

▲埼玉県　ＴＥＲＡさん：拭くのがけっこういやんですよね。

▲千葉県　稲村かほるさん：好雄、口説けたらよかったけど…。

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かといいことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「移植化計画」「カラーイラストベリーグッド」の３つ。どのコーナーで採用されてもOK。いいこと＝プレゼント＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページでその真相が明かされてますです！　はいっ！　次の決算がいつになるか現在未定だけど、みなさんがんばってください！

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

『パネルでポン』って知ってる？　ＳＦＣのＰＺＧなんだけど、最近コレにドハマリ状態。ときメモ好きの俺が、『メモだま』は眼中にないほどハマってるのだ。（本文に続く）（中）

ところでこのゲーム、使うキャラは妖精の女の子たちなんだけど、彼女たちに性能差は全然ない。つまり、キャラ選択は完全に趣味オンリーってわけだ。ちなみに俺は、フレアとセレンってコがお気に入り。

フ「いくぜ、厚化粧のセレン！　パオウ中里のファーストキャラな、オレが相手だっ」
セ「フフン、前開きの服からパイオツはみ出でてる女になど、負けはしませんわ」
フ「バ、バカヤロウ！　あれはヒザだ、勘違いすんな！　そんなテメェにはドドドドドドドドドドン！　10連鎖アアアア!!」
セ「ああン…こんな太くてカタいの、入りきらないわぁ（＝大連鎖で降ってきた、太いおじゃまバーが画面に入りきらない）」
フ「へっ、さすが魔王氏に“S○Xバリバリな顔”って言われただけはあるぜ。よーし、もうひと押しでドドドドド……あーっ、オレのほうが天井まで積みあがってる!?」
セ「ホーホホホ……右上のブロックが高いのを見落としてますわよ」

なお、ゲーム中にこんなセリフは出てきませんので、あしからず（笑）。

▲岩手県　高松みくさん：全裸にブーツは素晴らしい趣味だと思われます。

▲大阪府　スギモトエサシノフさん：足もいいですよねぇ。もも。

▲埼玉県　青い優さん：それだけで学校行きますよね。絶対。

▲東京都　マンダムＺさん：世の中には耳に弱い人もいますから。

▲三重県　288さん：小ぶりＯＫ。筋肉の付き方もキレイですよね。

▲滋賀県　ごぢうりさん：まいちょんですか。でも確かに業界NO.１かも。

▲静岡県　のりまるさん：エリスは『３』ではどうなるんでしょうねぇ？

▲東京都　夢麿さん：ガイルがなんだかとてつもなく可哀想な感じでいいです。

▲山梨県　モンキーグレードさん：なぜタケコプターで重量挙げ？　なぜ？

▲東京都　咲羅さん：『アンジェ』女の子にはバカウケ（古語）です。

▲大阪府　かつやんＺさん：『２』になってさらに洗練された『ジャンプ』。

▲静岡県　五十嵐冊丈さん：犬が主人公ですから。動物マニアにはたまらない？

▲富山県　はせぷーさん：出来ればガーっと蛇が登ってくれた方が……（爆笑）。

▲京都府　月子さん：ひっつれかたがかわいい、モリガン。ついてきますよね。

▲新潟県　HAL1000さん：さくら人気大上昇中。ブルマの力は偉大です。

▲北海道　平口京さん：２Ｐカラーの取り合いは当たり前です。これで無口なら。

▲茨城県　押田妖介さん：『ＺＥＲＯ』のコスチュームは新体操でも流行です。

▲福岡県　鉄脚さん：そ、そんな。でも彼らがプレイしたらそんなルールかも。

▲東京都　貴沙羅さん：ガツガツムチャムチャ。食べられてばっかりですよね。

▲北海道　板谷秀樹さん：確かに、みんな逆刃だったんですね。

▲三重県　桃亀イリヒさん：坊ちゃんですか。かわいくていいと思います。

▲神奈川県　矢渡さん：ＰＳで出ませんかねぇ。お願いしてる人は多いはず。

▲愛知県　中重仁里さん：忍者です。顔を覆面で隠してれば忍者……ってわけじゃないですね。

▲神奈川県　貞雅さん：そうです。ＰＳです。読み込みもそんなにムチャじゃないです。

▲宮城県　一郎アキラさん：舞台が機械っぽいから登場しそうですよね。

「ＤＰＳどにくるハガキってどれくらい？　編集部の人はそれを全部読んでるんですか？」山形県　金島ゆうちゃんさん：

実際のところ、数は、数えたことがないので判らないです。まあでもそんなにムチャではないですよ。もともとＤＰＳどは掲載数が多いですから採用倍率低めですし。あと、送られてくるハガキは当然全て目を通しています。来てすぐ、コーナー分けの時、採用選択の時。そして前にも言いましたが、担当者がボツという考え方がキライなので送られてきたハガキはコーナー誕生当時からたまり続けています。毎回、全て見直すので、ハガキ選択に時間のかかること……現在、約２日間必要なのでした。でもハガキもっと欲しいです←マゾ（笑）？

カラオケGO

「炎の転校生の曲がいいです。盛り上がります。でも、知ってる人がいない時はやめた方がいいです。ね、森本君」神奈川県　奈野本修司さん：

マンガは有名だけど、あまり知られてない同作品のアニメ。最初がＯＬＡ（オリジナルＬＤ・ＬＤのみで発売）だったしなぁ。ありゃミスだったよなぁ。うきききくんはそれでＬＤプレイヤー買ったけど。あ、正式タイトルは「炎の転校生」。Ｘ2000に入ってます。

ぼくの知人に「リンダリンダ」って曲のサビの部分でマイクをもって走りだしたため、カラオケマシーンをひっくり返した大バカがいます。

◀千葉県　稲村かほるさん：ＢＯＸに穴開けないように注意。

現在、ＤＰＳどでは住所不明者の探索を行っております。この探索の最終締め切りは６／６。つまり今回で最後です。この作業が終わらないと賞品の発送ができません。ランキング上位入賞者で既に賞品贈呈の決まっている方にはお待たせしてしまいますが、これによって順位が上がる方も出てきます。申し訳ありませんがご了承下さい。●住所不明者：封書などで応募の場合、ハガキ裏に県名とＰＮしかなかったなど：★25：久保静士郎、マリー石岡、★15：龍峰竜、森斗紫狼、★10：有村茗、青井恵子、そーへー、吹雪愛、★５：のり（下へ）

マッピーのゆかいな仲間たち

まんが／宮須弥・イラスト／ＮＤＯ

大家さんにはナイショだが
ハリネズミをかっている。
プスプス
ガラ
留守中に脱走するし
ココ
うああああ
フトンにとそそうもする
プリプリ
フンフン
しかも飼い主になつかない！
防御！
シャキーン
こんなペットって…

ランキング発表

40：小栗徹也初号機
40：楠本由貴恵
40：２８８
35：咲羅
35：貞雅
35：ジョリ谷ピンタ
35：ＴＥＲＡ
30：Ｒ・ジャジャ
30：近江せにょ
30：オーラちから
30：ごぢうり
30：チェルシーガール
30：ＨＡＬ１０００
25：雨宮五月
25：あゆむ
25：ＫＵＫＵＭＡ
25：小泉英夫
25：つくば山
25：幡田忍
25：矢渡

トップが３人。まだまだみんな、間にあいますよぉ！

★20：あーる、愛知県NO.1、AKIRA・A、一郎アキラ、伊藤勇太、佳月ひろ、気分爽快、毛の雲、祥人、しまづやひち、橘佳味沙、月子、中村由花子、まいまい、幻夕貴、まみこ、李己、★15：愛夢リュウセー、青い優、有見翼、稲村かほる、海松屋いさぎ、Ｍ－ＭＡＳＴＥＲ－ＺＸ、緒方将、織田信長、鳥、木村吉伸、寿花丸、ＧＲＵ、司暮とも、ズバットＰＳ、高中夏生、多奈竜、ちゃたろう、ＤＤＴ、中重仁里、ベンジャミン、真嶋勲、八代、夜魔、唯津美影、吉永永吉、りるひな、★通常ハガキは１枚５ポイント。今回のポイントは４月11日発売の増刊号Ｇ２採用分から累積されてます。隔週で月２回。ポイント急増？

▲埼玉県　念力デミ子さん：髪の毛は何を使って固めてるんでしょう？　スゴク怖い物だったらいやですねぇ。

▲奈良県　ジョリ谷ピンタさん：いい味です。でも『藤丸』不幸多すぎ。

あすか 120%スペシャル ～BURNING Fest.～

▲滋賀県　ごぢうりさん：やはりミニスカでしょう。そうですよね？

▲宮城県　一郎アキラさん：続報が待たれる『ギルティギア』。

▲埼玉県　アカナットＭさん：悲しい一瞬。その後コンボですもんね。

◀神奈川県　近江せにょさん：エンディングおめでとうございます。人によって最大の謎は違いますよね（笑）。

◀北海道　藍生みむるさん：見たいですよね。彼女のノーセットヘア。髪の毛多そうだからシャンプー大変そう。

◀石川県　ういさん：全国で多くの人が経験済みです。ボロボロ。

◀千葉県　文月美和さん：はにゃぁのアニタが超かわいい、あらかわいい。

読者参加小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回は１回休みと言うことで、あらすじをお送りします。隔週創刊号で募集再開します。同時にイメージイラストも大募集中！

●前回までのあらすじ：低レベル操術士のボク＝ラムダスは、魔法の成功しにくいキュウブリクの森で、仲間に置き去りにされてしまった。呆然とするボクの目の前に突然現れたローディンと名乗る女の子。彼女の話によると、実はこの森は魔力に応じて、侵入者に魔物を襲いかからせるらしい。その人の潜在能力にも感応するらしく……彼女のセリフによればボクはそれなりに将来有望らしいのだ。「貴方のお仲間にその辺の真実を伝えてあげたの。その結果が、置き去りってワケ。まあ、あたしは貴方さえいればいいから、ちょうど良かったけど」……絶対、ボクを１人にしようとした策に違いない。「未来の偉大なる操術士にこの森の奥にあるロートバランの塔までつれていって欲しいの」。それが彼女の頼み事だった……。まずはこの森の封印に対抗できる魔力を手に入れるため、森の中心の巨木の根本で瞑想に入った。巨木は意識層の活性化を図り、魔法使い系の職業に就く者の潜在能力を引き出す力があるらしいのだ。「少しずつ、少しずつ使いこなすの。慌てなくていいからね」。融けていく。自分の容量が増えていくようなその感覚は気分の悪いものじゃなかった。……気が付いた時にはすでにあたりは暗くなっていた。「あ、気が付いた？よかった。あそこでパニック起こしたりすると精神崩壊したりするからちょっと心配だったんだ」……すべて彼女にうまく操られている気が……。ロートバランの塔を目指して歩き始めたボクらは縞狼の群に襲われる。突然巨大な力を手に入れたボクは、力を押さえているので精いっぱいだった。突然、リーダーらしい縞狼が、影からローディンに襲いかかる！　オオオオ！　制御に頭が一杯でとっさのことに反応できないボクは……無意識に力を解放した！

◀東京都　祥人さん：果たして今後の展開は？　ハガキ待ってますです。

ハードの神様の犬

ＯＶＡ「ファイアーエムブレム」が、２巻でいきなり終わっちゃいました。デキは、まあまあよかったんだけど、せめてミネルバ＆３姉妹が登場するまでやってほしかたなぁ。むー、２巻で終わりというのが“噂”であってほしい（犬）です。

５月は、ＬＤが出すぎて困っちゃうよ。たぶん全部買っちゃうんだろうけど、ＴＶ版をただテレシネして5800円もするソフトは許せない。ＣＬＶで両面４話入りはともかく、ＣＡＶ両面２話入りでこの価格はぼったくりもいいところ（とくに「エヴァ」）。ＴＶモンは、ただでさえ画質がよくないんだから、35㎜フィルムに焼き直してからテレシネしてＬＤ化してもらいたいっすよね。じゃないと、ＬＤ版を買う意味がないじゃないですか！　ハッキリ言って、ＴＶ放映をＳＶのデッキで録再した方が高画質なんだもん。やっぱ、これからはＴＶ放映をすべて撮りまくって、無駄な出費は抑えなくちゃね。だから、Newなデッキを12万で買っちゃったのさ。へへ。ちょ～っとシアワセ。これで「こどものおもちゃ」を撮るぞぉ……ってそれだけじゃないけど、沙那ちゃん（字が違う？）のひとりボケつっこみと、酸っぱそうな目がおもしろくて気に入ってます。ボキャブラリが豊富で、右脳を刺激してくれるものが好きな方にはおすすめかな。

犬くん、ファイアーエムブレム購入。

☆白サターンがなぜ２万円なのか

ほかのところの仕事で、白サターン（２万円のやつね）を分解する機会がありまして、中身を拝見しました。ハッキリ言うと、初期のサターンとチップ構成は同じで、メイン基板がコンパクトになっただけという拍子抜けなものだった。チップを集積して、さらにコンパクト化するとかすればいいのに……。やっぱ、新規にチップの設計をすると、コストにひびくんでしょうか。そういうことで、あいかわらず“チップ数の多さ”ではＰＣ－ＦＸに次ぐスゴさです（笑）。

でも、ＣＤドライブはケチってないらしく、かなりしっかりしていて好感もてます。白サターンだからといって、シークが遅いとかエラーを起こすとかいった心配はなさそう。こういう部分は、ソニーさんも見習ってほしいですよね。ハードが発売されて約１年半も経つんだから、熱に弱いドライブをなんとかするとか、放熱のシミュレートをやり直してケースの再設計をしてもらいたい！　現に、読者とかオレ周りでも「ドライブがいかれた」「熱暴走する」といった問題が多いからなぁ。ほんと、マジで解決してほしいことです。そうしないと“ソニー製品は壊れやすい”という、ありがたくないレッテルをはられかねないですよ。

来やしねえ（笑）。原稿上がった後で良かったね。

で、白サターンに話を戻すと、安くなった（できた）真の理由は、主要チップそのものが安価だからでしょう。たぶんね。サターンはASICが多いから部品コストを正確に割り出せないんだけど、製造プロセスが0.8ミクロンというチップが多いから大型ASICで1000円～2000円チョイ、小型だと数百円でしょう。しかも、４Ｍビットの汎用ＤＲＡＭが４つに、ＣＰＵのＳＨ２が激安ときたら２万円もうなずけるやね。ただひっかかるのが、シンクロナスＤＲＡＭの価格。コストを圧迫するデバイスだとは思うんだけど、使用されているタイプが12～17ナノ秒と低速な部類だから、それほど高価ではないのかもしれない。じゃないと、２万はキツイからね。

でも、アクセスランプをとって“２万円にできたんです”っていうカモフラージュはいかんですよ。ＬＥＤなんて、大量購入すれば単価はたった数円なんだから。なんてったって、基板にはアクセスランプ実装用の穴があって、ＬＥＤを付ければ光っちゃいそうなんだもん。素人をだますにはイイ手だけどね。

☆Intel入ってるＰ55Ｃ

いきなりゲーム機と関係ない話題ですけど、インテルが既存のペンティアムにマルチメディア機能を追加したプロセッサ“Ｐ55Ｃ（開発コードネーム）”の内容を発表した。ハード的には、８段同時実行可能な積和演算器を内蔵して、動画再生や音声のサラウンド処理をＣＰＵと並列して実行できるらしい。ペンティアムと比較すると、ＭＰＥＧ１のデコードで1.4倍、Windowsムービーで最大４倍の高速処理ができるとのこと。しかも、動作周波数は200MHz以上で、バスクロックも75MHz仕様が登場するんだから驚き。浮動小数点能力に勝っていたPowerＰＣに引導を渡しかねない技術に、アップルやモトローラはどう対抗するんでしょうかね。そんじゃぁ隔週号でガッチャバグース！　（わかる人は皆お友だち）

（上からの続き）しろ、山野うずめ、南雲奇の助、永瀬秀忠、ノーベル、山辺正勝、鳳、仲田泰明、COU、☆５：シーチキンＬ、オオニタ、超人Ｄ、チョッキョーマスター、仲津元比良、山野ユリ、ちょー、きょうた老舗、まいなーシード、北○道仮面、ちゃりっと、櫻井こうの、紫雲英、緒方淳寿、２Ｄ０、SONY、つー、部下Ａ、桜真嶺、翔、スラムダンクを愛する者より、野沢たかな、火災工事、どぜヴ、講堂弥影、らどう、鬼瓦ごん子、土方歳三、ＭＳＸリターン、Ｔ－ＡＸ、奥手民夫、碧南シビック、（右上に続く）

（左下から続き）ＫＵＢＯ、下町ライダー、クラウザーしおり、Ｙ下Ｍ美、イチ・ディバイド、おKeう、弥生トラ丸、いちにの、小林輪、柏田希紀、四菱ゆに、石原由美子、ケツケツ星人、猫型ロボット1375号、Dr.DEATH、歩き巫女ブラック、ウォーウォー、S.HAOH、まなせ高也、本当にわかる最後の世代：これらのＰＮをご使用になった方は至急編集部まで住所をお知らせ下さい！ しめ切り時点で判明しているランキングで賞品が発送されます。でも既に発表されたランクが下がることはないので安心して下さいね。

Nights of Knights

参加冒険者大募集中!!

超お手軽な読者参加ＲＰＧがハガキでプレイ可能！ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は略して「ナイナイ」と呼んで下さい。まだまだ続くのだす。優勝した人には、大枚15ポイントプレゼント！　全国の冒険者さんガンバってね！Ｊ（魔）

手軽に参加したい人が読む所

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。ここで注意しなきゃいけないのは、自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くということ。じゃないと掲載できないからね。ハガキを送っても、これまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！ ドシドシ応募して下さいませ。あ、でもハガキが掲載されるには何か設定とかは書いてくれないとダメかな？ ＭＶＰは無条件に載るけど、他はなんか力がこもっているヤツをどうしても選びがちです。

さて今回募集するクエスト10Ａ（すいません、前回募集クエスト名間違えました）は大陸南西部、炎の迷宮の奥にそびえる、ファイアパレスの内情探索、地図作成です。魔軍最高の軍師、炎のリークイュトが守るこの城を探り、無事生還して下さい。冒険方針は次の３つ。①地図作成に専念、②アイテムなど探索中心、③あわよくばリークイュトの首をとる、この番号を能力値とは別にハガキに記入して下さい。記入のない場合はランダムで決定されます。

しめ切りは次号（24号）発売日の６月14日。まあ、能力値が書いてあればスグにわかるからコーナーのあて先は「ＤＰＳど10Ａ」だけで大丈夫です。しめ切りの関係上、次の号では発表が間に合わないから（また募集はするけど。次の号では６月号募集分を発表）、今回の募集分は次の次の号、隔週創刊２号の25号発表となります。ＭＶＰはたぶん何度も取れるもんじゃないけど、なんか楽しいのだ！

★★ナイナイ発表予定スケジュール★★

第24号　６月14日発売号（６月号発表＋第26号分募集）

第25号　６月28日発売号（７月号発表＋第27号分募集）

第26号　７月12日発売号（24号発表＋第28号分募集）

今回のあて先は「DPSど10A」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはＡ～Ｓの英数字を書けばＯＫ）。なんかどこかで見たことあるぞって人は、キミとボクだけの内緒にしてめ。いや、ね。

Ａ：ソード使い

●ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰと力の数値は高くないと本領を発揮できない。

Ｂ：カタナ使い

●戦士とは少し違う刀を使う戦士。ちからよりもすばやさが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。

Ｃ：拳法士

●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。

Ｄ：糸使い

●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。

Ｅ：爆火師

●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。ただ、攻撃ミスが少ないのが特徴。

Ｆ：火の操術士

Ｇ：水の操術士

Ｈ：風の操術士

※操術士

●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。

Ｉ：火の符術士

Ｊ：水の符術士

Ｋ：風の符術士

※符術士

●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

Ｌ：僧侶

●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。

Ｍ：言霊使い

●かしこさ、こううんの数値が必要。

Ｎ：聖戦士

●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。

Ｏ：侍

●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。

Ｐ：忍者

●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Ｑ：魔獣使い

●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

Ｒ：人形使い

●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

Ｓ：重力使い

●ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れてみて下さい。

5月号の発表は次のページ

▲北海道　ベンジャミンさん：ケロケロ。もう少し読み込みが速ければ……。

▲埼玉県　ＴＥＲＡさん：小さなカーくんがかわいいです。カレー好きだし。

まんが／さいとうつかさ・イラスト／Ｃ次郎

▲茨城県　侍々丸さん：なかなかＯＫなＲＰＧです。しゃべるし。かわいいし。

▲大阪府　天生涼子さん：準のＥＤ、長いですよね。あの差はいったいどこから？

◀神奈川県　小栗哲也初号機さん：またまたベタベタなギャグ。トホホ（笑）。

◀神奈川県　貞雅さん：ポリゴン絵はウラヌスの方が……。

◀新潟県　ＨＡＬ－０００さん：髪の毛、へぶれないでしょうか？

◀愛媛県　織田信長さん：結構楽しげです。ＢＯＸでやると楽しそうです。

◀東京都　Ｒ・ジャジャさん：いい味出てますよねえ、カオス。

◀千葉県　エイジマスターさん：ポーズはかからないです（涙）。

◀大阪府　初代かどやんさん：ベタベタ。でも笑えていいです。

◀神奈川県　多奈竜さん：そうしてこのハガキが出来てるんですね。

◀北海道　燕翠さん：喰われましたか。そうですか。喰われまし…。

◀京都府　みあぼしさん：今度はグレミオ生き返らせましょう。

▲茨城県　猫太・Ｗさん：健気な彼女。かなめと並んで人気高いです。凪子はどうなんでしょ？

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の数字は1659。とりあえず、しめ切り（編集部で勝手に設定）までに届いたハガキの裏、ぜ～んぶ見ましたが、今回も同じ数字は発見されませんでした。残念（笑）。そんなわけで、今回も該当者なしですが、次回、ガンバって下さい。確率、ちょっと低いですかねぇ？

どーも（ち）です、それでは電撃サターンＦｌａｓｈ３（←ナニそれ）だ！　ガッチャバグース!!　今回は、勝手に『ガングリフォン』の巻です。作り込みの凄さには定評のあるゲーム（半角アキ）アーツさんの最新作『Ｇ・ＧＦ』。さすがに出来は超イイです。ガンダム裸足って感じで私はハマリました。私なりに感じたのは、「最大の敵はヘリ」（とくに４面と７面）ということかも。マシンガンよりも大砲の方が当たりますんで（私の場合）これを使ってますけど、皆さんはどうですか？　是非、効率のいい撃墜法をご伝授して下さいませ。

まんが／TOM

▲福島県　橘佳珠沙さん：熱い、熱すぎる戦いって感じです。

Nights of Knights クエストナンバー８発表

5月号募集分

さて、今回のクエスト８は大陸南西部、銀の草原での戦争イベント。相対する国は３つの国の勢力は応募されてきたハガキを集計して、元々こちらの用意した数値に足したところ、王政のランカスタル３、共和制のダカナン３、邪教のシュラトス４、という勢力比になりました。思ったよりも邪教信仰、特に暗黒系の教会が国を支えている国、シュトラスに人気が集まったのはちと以外でした。時代は悪役なのかなぁ？　邪教だから生け贄バッチリ、軍勢も悪魔デロデロなんですけど。

さて、戦闘は遮蔽物のない草原での戦いのため、数値さえバッチリいければ、どんな職業でもガンガンいけたようです。条件もそれなりに平等だったし。で、結果は……MVPの出た、ランカスタル王国が勝利を収めました。みんなでワーッと行ってドカーンと闘って、勝ったのはそこみたいな感じかな。大きく見ると、ロウ、ニュートラル、カオスの三つ巴だったわけですが、この「ナイナイ」には属性という概念が存在しないので、いまいち差を付けられませんでした。その辺にこだわれれば、もう少しドラマチックな展開も期待できたハズなのに。邪教を崇めるシュラトスの一般参加が人間のみってのもいまいちムリがあるよなぁ。見事MVPに輝いたのは聖騎士の方。土の操術＝回復魔法も使えるバランスのいい職業なので、戦いやすかったみたいです。

MVP

▼広島県　幡田忍さん：確かに幸運２ですから、ラッキー度は落ちてると見ました！　が、MVP。これはもう、お姫様とバリバリのズコズコですね。おめでとうございます。将来は王様ですか。いいですねぇ。

◀愛知県　神田リリィさん：バックボーンがなかなかそそります。

◀東京都　伊藤深海さん：モデルは猫ですか。大変ですね。

◀岩手県　ふわふらさん：文字だけでもOKなのです。バッチリです。

◀大阪府　雨宮五月さん：いつもハダシだと…足の裏が堅くなります。

◀福島県　らせ丸さん：オカマヘビのピーちゃんはかわいいかもです。

◀岐阜県　ズバットPSさん：無口だけど人気者ですか。いいですね。

◀広島県　DDTさん：ゴゴゴゴっなんだか格好よすぎです。

◀高知県　寿花丸さん：美少年人形っていうのがOKです。

◀茨城県　おさるさん：霊と言霊は……いいです。お友だちです。

◀北海道　ゼクア・スミスさん：男の子なのですね。２人はラブラブ？

◀三重県　288さん：プルトニウムは……危なすぎます。

◀山形県　橘☆桜さん：投げ技が出来ないのが弱点です。でも楽しそうです。

◀千葉県　小泉英夫さん：ちょっとゆがんでそうな性格が〇。

◀愛媛県　たっぷさん：小さく書かれたDカップが……なんともです。

◀東京都　貴沙羅ゆうさん：手とか振ってキャーな感じですね。

◀神奈川県　HIROKIさん：長くてもOKです。優しいのがいいですね。

◀山形県　緒方将さん：小さくてかわいい人形。残酷なんでしょうか？

◀東京都　飛沫さん：内緒です。その傷がついた事件も秘密です。

◀千葉県　鳳林堂さん：友人のLさん・商人の証言は確かでしょう。

◀神奈川県　BCMせさん：何を求めてさまようのでしょう？

◀？県　嵩野巧：ぬりえ。住所不明です。教えて下さいね。

◀大阪府　司暮ともさん：まこちゃんは怪力の上に巨大だから↑バキ（う）。

◀東京都　祥人さん：なんだか元気よさそうでいいです。

◀埼玉県　924号さん：うれしそうだ。ワニさんですから。

◀大阪府　友成柳子さん：デザイナーズブランドですか。テョホ。

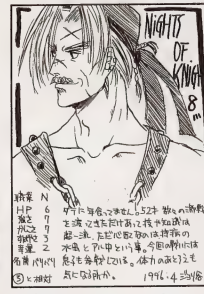
◀神奈川県　ないない８さん：連れとはぐれてイラ立ってるのがステキです。

◀神奈川県　有見翼さん：幸運はもう少し欲しいかもしれません。

Ｘ５という性能はいいが値段がバカ高いビデオを買ったら犬くんが、ポータブルＭＤを買ったら魔王くんがそれぞれ悔しがってくれました。なんだかちょっぴりエラくなったみたいで、かなり気分がイイです。だから読者のみなさんに何かプレゼントしましょう。奴隷にハガキを送るとき、すみっこに「（う）さん何かください」とでも書いておいてください。その時、まだ気分がよければ何かあげます（抽選）。さて、プロフィールプロというテレビを買うと、犬くんがまた悔しがると聞いたので次はそれか？　ニヤリ。

あっ（う）くんちわーっす。ちょっとお邪魔してイイすか？　ダメです。　ギャー！　じゃあおとなしく自分のはみ出しに帰ります。ぐつすん。うそうそ（ち）くんならＯＫよ※ありがとう♡じゃあこのディスクも貸してあげます。ちなみにボクは『スーチーⅡ』は遥か昔に全員攻略してしまい、ＧＷはずっと『ガングリフォン』やってました。この先は、ＳＦＣの『スターオーシャン』がなんか楽しみです。何と言っても古奈美さんですよ♡情熱のミクちゃーんキーック、とか水のーリュウーッみたいな。おっと正面でＩＺＵＮＡ氏が…。

▲神奈川県　ちゃたろうさん：コギャルな感じがなかなかです（笑）。

▲大阪府　徒手空拳さん：カッコよすぎ。足跡もかっこいいです。

▲奈良県　ジョリ谷ピンタさん：水虫とアル中はマズイですよねぇ。

◀愛知県　中重仁里さん：心は男塾。やはり日々戦いですか。

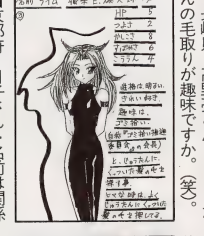
◀青森県　おさＰさん：人形になりたいって人、多いかもです。

◀福井県　平野恭代さん：花火も一緒に打ち上げなのです。

◀愛媛県　海松屋いさぎさん：外見通りに凶悪なのですね。

◀神奈川県　幻夕貴さん：黙って実行するのがレイちゃんですね。

◀茨城県　まみこさん：ひまだからってそんなぁ……（笑）。

◀宮崎県　宮本順さん：夜に書かないとダメですか。そうですか。

◀長崎県　高野亮さん：じゅうたんの毛取りが趣味ですか。（笑）。

◀京都府　月子さん：名前は関係ないです。でも戦争に僧侶は……。

◀茨城県　猫太・Ｗさん：ちょっといびつな感じがステキです。

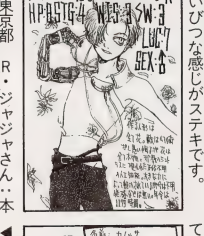
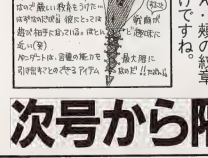
◀東京都　Ｒ・ジャジャさん：本体がハニワ。割れやすいです？

◀秋田県　片桐はるかさん：えーい死んじゃえは……身も蓋もナシ。

◀宮城県　一郎アキラさん：ついてきちゃ危ないような気もします。

◀埼玉県　ＴＥＲＡさん：血の涙を流す。かわいい（そ、そう？）

◀千葉県　綾世瞬さん：頬の紋章もなんだかワケありげですね。

次号から隔週ペースで展開！

お笑い4コマ道場

マンガならここです。イカスネタを思いついたら描いて送って下さい。どんなにスゴクても送ってくれなきゃわからないです。ね？　だから。　（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14㎝、左右６㎝の大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、ドンドン増えることでしょう。しかもその場合はイラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！

天地１４㎝

この大きさにおさめてね！

左右６㎝

◀神奈川県　幻夕貴さん：それは当然サク！　でしょう。

◀長野県　楠本由貴恵さん：それにしても14点はトホホですね。

◀茨城県　まみこさん：俺は一人でバンド演奏しないとですか？

◀岐阜県　光速麦茶さん：あれはクセになるそうです。

◀北海道　バカ藍生さん：矯正ですか。だましデスね。イカンです。

◀東京都　中村雄高さん：ドラちゃんですか。イロイロ出てきますしね。

◀愛媛県　甲斐つるぎさん：そうですねぇ。なんだといわれても。

◀熊本県　しまづやひちさん：攻めとか受けとか……もう。ウフフ。

◀静岡県　春ちゃんさん：服がなかなかです。かわいいです。

◀福岡県　マバンヤさん：カプコンなだけに（笑）。マジですかねぇ？

◀神奈川県　益岡淑恵さん：似すぎです。確かに似すぎなのです！

◀岡山県　吉永永吉さん：ブルースけっこういいヤツかもしれません。

◀愛媛県　甲斐つるぎさん：ジャンプですよ。ジャンプ！

◀神奈川県　近江せにょさん：１０人より多いかもしれません。

◀埼玉県　９２４４号さん：超バッドエンディングですね。

まんが／群馬県　いずみ16

◀福島県　橘佳珠沙さん：確かに、この２人のお話は『２』なんでしょうか？

◀滋賀県　ごぢうりさん：ＨでＯＫなのです。スケチチですね（笑）。

◀神奈川県　小栗哲也初号機さん：ガッツが感じられる物が危なすぎます。

▼愛知県　ＡＫＩＲＡ・Ａさん：恵美ちゃんも戦士として登場？

最近のニュースでＳＣＥに独禁法違反で調査が入ると新聞やＴＶなどで報道されました。読者のみなさんはご存じでしたか？　ＤＰＳでも今後コトの次第が明らかになったら随時報道して行くつもりですのでどうかよろしく。しかし、今年もいろいろありますなぁ。私自身は嵐も雷も無責任ながら好む乱世の野次馬なんで楽しいです。ワープの件も反響は大きかったようです。しかし、ソニーからの正式なコメントもない以上、情報を片側だけから判断するのはいまいち危険なのです。何か言うのはも少し待ちましょう。

出ます。ついにというか、いよいよというかあの「魔法陣グルグル」のＬＤボックスが。私のまわりにも「買うぞー！」という人が確実に５人はいます。特典もかなり豪華なものが付くらしい（詳しくはアニメ雑誌参照してね）。７月21日は借金してでもＬＤ屋へダッシュだ！　とりあえず私は今月の「ウェディングピーチ」の下巻を買います。何てったって、ポタモスが出る話が収録されているみたいなーだし、新作映像は…なんと愛天使の５人目？　しかもその５人目というのが……これ以上は言えないみたいなー❤　（う）

まんが・白虎かなめ

▲兵庫県　真嶋勲さん：イテテです。善意のない人との交渉はツライですよねぇ。

◀神奈川県　気分爽快さん：続報が待たれる『ドラキュラ』。

◀新潟県　ＨＡＬ－０００さん　犬野郎がステキ。かわいいです。

◀神奈川県　どとうあしかさん：ナーガ、バインバインですし。

◀神奈川県　近江せにょさん：イロイロ大変なのですよねぇ……。

▲高知県　キューティーさん：親友。南ちゃんを探せみたいでいいですね。

GMCD News

ＰＳで発売が予定されている「魔法少女ファンシーCoCo」のドラマＣＤとＳＮＫ女性キャラのテーマソングが収録されている「NEO・GEO GALS Vocal Collection」など期待の作品がめじろ押しだぞ。

5月25日発売
・「CDドラマ アンジェリーク外伝～無限音階～Vol.3」¥3,000(税込)ポリグラム
6月1日発売
・「魔法少女ファンシーCoCo F ACT1 魔法の王女は大変だ！」¥3,000(税込)バップ
6月21日発売
・「ときめきメモリアルSOUNDコレクション3」予価¥3,000(税込)キング
・「ステレオドラマ ツインビーPARADISE 3 Vol.1」(仮)¥3,000(税込)キング
・「ミラクルパワー／鶴田加奈子(仮)」予価¥1,000(税込)キング
・「ソーサリアン フォーエバーI(仮)」予価¥2,500(税込)キング
・「NEO・GEO GALS Vocal Collection」¥2,500(税込)ポニーキャニオン
・「マジカルドロップ2」¥1,500(税込)ポニーキャニオン
7月19日発売
・「闘姫伝承-ANGEL EYES-」¥1,500(税込)

▶これを聴いておけば、ＰＳ版がさらに楽しくなるぞ

◀この第３弾にシリーズ最大の山場が収録されている。

ゲームソフト激論座談会

「スクウェアの第１弾ソフト『トバル』ですけど……なんかカクカクがいまいち……です。他はどうでもいいんです。とにかくカクカクでのっぺりには魅力を感じません。『鉄拳』や『バーチャ』作った人が関わっているそうですが、それを宣伝材料にする広報体制も……です。まあ、一番……なのはソレがわかっているのに同梱の『ＦＦⅦ』体験版のために買ってしまいそうな、私自身だったりしますけど。何とかして下さい」静岡県　中間壮一さん：

魔：うぃーす。座談会です。確かにこれは問題です。うちの編集部にも『トバル』がどうというよりも、『ＦＦⅦ』体験版のタメに買うって人間がたくさんいます。
う：その１人でーす。
ほ：オレも。
ち：『ＦＦⅦ』の体験版に『トバル』がおまけで付いてるって感じですわな。
魔：『トバル』って見た目がこれまでになく斬新だから、素直に期待できないしね。続編でもないし。スタッフがスタッフの上にスクウェアだから、内容は大丈夫だと思うけど……。
ち：ポリゴンはテクスチャが命とまで言われてるのに、その部分を捨ててるモンなぁ。写真で見るとどうしてもちゃちく見える。
う：スクウェア作品なら、値引きなしの定価¥5,800でも初日なら安いと思って買う人もたくさんいるだろうなぁ。
魔：いいのか悪いのかは……すべて『トバル』のデキ次第ってやつですか。

◀愛媛県　夕霧さん：そうですねぇ。待たせたんだからおまけくらいあっても良かったような気がします。

「うおお！『ゼロディバイド２』いいです！　あれですか、外装はがれて中には使徒モドキですか！　う～んメロメロ。前号の写真にはエントリープラグまであったし。ああ……早くやりたいっス」千葉県　中井出誠さん：

う：確かに『ゼロ２』いいですな。外装の剝がれ方も超かっこいいですし。
魔：あれが１／60で動くんだからビックリだよねぇ。細かい演出は『１』とそう変わらないっていうのに。
ち：『トバル』は『鉄拳』だけでなく、これとも比較されるでしょうな。可哀想に。

「うちの近所ではPSソフトの値引きが始まりました。なんでもソニーから連絡があったとかで……ということはやっぱり、これまで規制かけてたのかなぁ？」鹿児島県　とんでるさん：

ち：この値引き関係に関しては、公正取引委員会がＳＣＥ検査に入ったらしいんで、そのうちハッキリとした情報が発表されるハズですな。
魔：まあ、これでＳＦＣやＳＳと同じように、面白いモノは高く、つまらないモノは安く。そういう市場にイッキになりそうだなぁ。あ、でもＰＳの場合はそうカンタンにはいかないか。
ほ：なんで？
魔：今、ＳＳの『ハンター』は超安くなっているじゃない(¥3,980くらい)？　あれは単に作りスギらしい。じゃなきゃあんなにいいゲームがあの値段になるはずがないし。で、ソニーはリピート生産を売りにしてるから、その辺を回避するために、初回生産数をガクッと減らすんじゃないかなぁ？
う：でも１週間でお店に届く流通って地方にはあまり行き届いてないらしいじゃない。
ち：地方じゃ『ウィザーズハーモニー』が未だ売り切れ状態の所もあるらしい。
魔：基本が整ってないのにそりゃないよなぁ。まあ、あくまで予想だから実際の所はどうなるかわからないけどね。ゲーム業界は出来て間もない市場なだけにイロイロと不都合が多いよなぁ。

◀愛知県　たっちゃんさん：『ジャンプ２』評判イイです。ＳＣＥ唯一の実力派ソフトとも言われてますから。

ち：任天堂の初心会体制だって…なんだかだし。
ほ：なんだかいやんですな。

「あんまり話題にならないんですけど『ビヨビヨ』ってとんでもないクソゲーだと思うんですよ。同じ悪口でも『アーク』は『Ⅱ』買おうって気になるけど、『ビヨ』は全然ダメだもんなぁ。やる気が起きません。アレを大作として売ったソニーの感性が信じられません。この夏のRPGは大丈夫なんですか？」　東京都　イオさん：

魔：とりあえずですね、現在編集部にサンプルが届いてるのは『ポポロクロイス物語』だけなんですけど、これは楽しいです。ストーリーは普通だけど、ＭＡＰとかシステムとかそれなりに工夫されてるし。イメージイラストには好き嫌いがあるかもしれないけど、買いです。
う：あとは『アークⅡ』とか『ワイルドアームズ』『ペルソナ』とか……まだ、実際遊んでないのでわからないなぁ。
ち：『ポポロ』しゃべるのがいいですな。特にナルシアちゃん。
魔：キミらは女の子がしゃべれば何でもいいのか？
ほ：いい。

他機種のことも話したい

（う）です。ちょっとＬＤを買いすぎて置き場に困っています。ところでライターのさとちーは３万枚（推定）ものＬＤをどこにしまっているのだろう？

今年のゴールデンウィークは『スーチーパイⅡ』と『バイオハザード』、それと何故か『伝説のオウガバトル』で終わってしまったような。それにしても『スーチーパイⅡ』は何とかならないですか？　いえ、つまらないんじゃなくてその逆です。なかなかやめられません。うかつに「ミユリちゃんの部屋」に入ろうものなら４時間は電源が切れません。ストーリーモードも全キャラでクリアし、スーチーユキちゃんモードも終わり、フリー対戦も残すところあと３人です。いやいや7,800円でここまで遊べるとは。

最近アーケードゲームがちょっとおとなしいですね。そろそろセガＡＭ３研のポリゴン格闘『ラストブロンクス』が完成しそう。夏ぐらいにはゲーセンに登場するんじゃないかな。そのころには個人的に期待の格闘『わくわく７』も登場してるかも。サンソフトだからＰＳに移植…というのもあるかもね。

SS　今、頭の中が『スーチーパイⅡ』。……って、これじゃしょうがないので、新作情報です。ＰＳを無期延期にし、ＳＳに移った『エネミーゼロ』。私はまだ写真しか見ていないですが、実際ゲームを見た人に聞くとビジュアルデモが相変わらずスゴイそうです。『Ｄ食』ファンはそれだけでも間違いなく買いでしょう。秋が待ち遠しいですね。もうひとつ『同級生～if～』。ＰＣエンジン版のオリジナルキャラたちにもイベントがかなり追加されているとのこと。物足りないと思っていた人は６月はコレで決まり！　グラフィックもベリーグットだし。

パソコン　最近『ハーレムブレイド』をプレイ。キャラグラが『Ｖ.Ｇ.』の木村さんだったので、つい買ってしまいました。それに前々から（ち）に「面白いぞー」と耳にタコができてしまったぐらい聞かされていたので……。実際プレイしてみると、なんだか『同級生』のファンタジー版といった感じのゲーム。しかもかなりフラグ立てが難しい。初プレイでは女の子１人しか選べず、しかもフラれてしまった。どうなっているんだー！と（ち）に言ったらイイモノをくれました。おかげでお気に入りの女の子はバッチリです。買おうか迷っている人は攻略本待ちが吉。

SFC　いよいよＮ64の発売が１カ月後に迫りました。みんな予約はしたのかな？　私？　私は『ゼルダ』待ちです。さて、ＳＦＣ。『ファイアーエムブレム』が発売になりました（ってコレを書いている時はまだだけど）。編集部にも楽しみしている人がいっぱいいます。その後の注目ソフトは７月に『ＳＤガンダムジェネレーション』が、秋には『ああっ女神さまっ』が発売になります。前者はあのガンダムの一年戦争をもとにしたＳＬＧ。スーファミターボ対応ソフトなので、価格が3,980円とお安いのが魅力。後者は原作のキャラ総出演のボードゲームです。

その他　最近ちょっと私の「ＦＸが欲しいゲージ」が溜まってきてます。原因は『デア ラングＦＸ』と『女神天国Ⅱ』。それと『天地無用！』。特に『天地』は単なるＰＣエンジンの移植ではなく、かなりパワーアップされるらしい。しかも清音が登場し、さらにあの高岡まくらちゃん（ドラマＣＤ参照）まで出てくるとは！

さすがはＮＥＣインターチャネルさん、ＡＩＣさんです。よくわかってらっしゃる。よござんす。買いましょう（でもどこぞのライターみたいに２本も買わないけど）。そういえば３ＤＯってどうしたんだろう。ソフトがだんだん減って…。

さてさて、前々回募集したライター講座ですが、まだ、そんなにハガキが来てません。ライターになりたい人はいろんな質問をどしどし送ってきて下さい。次号あたり開設できるかな？　そして新企画！「奴隷の「ど」大賞」。今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもＯＫ。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は220以上、230文字以内。熱い思いをハガキでどーぞ！

ＰＳ拡張計画

MD買いました。ケンウッドです。青メタです。（う）もお揃いで～す。じゃあ（う）くん、このディスク貸してあげるね。（ち）

とかなんとかいいつつ、（魔）を２人ではさみつつ「いやいやMDはいいですなぁ。」とのたまってます最近。おっとと本題にそろそろ入らないと（魔）にしかられちゃうね。

「次期主力３次元高度処理特化型汎用角形決戦遊戯機器ＰＳ弐号機を考えてみました。有線式の外部電源で稼働し、非常時には内部電源により５分間、稼働する。コアには第７世代の自律型非同期タイプニューロＣＰＵを採用。外部記憶装置として２５６倍速の多目的相変化型光磁気記憶Ａ・ＤＶＤを標準実装。搭乗者とシンクロすることにより……。なんて、非現実的なコト考えるのも楽しいですね。今のＰＳで十分だけど次が気になるのも正直なところです。」神奈川県　怒り心頭さん：

う～ん、ＳＦっちゅうよりは近未来のコトを空想してみるのは、けっこう楽しいかも。新世代機の今のスペックにも飽きが来たし…。正直、私もスッゴイＰＳをみてショックを受けたいなぁ。

▲大阪府　ガルデプルドンさん：20mあれば、隣の家とも……。

▲東京都　片桐彩子さん：小物入れ。生活の知恵って感じです。

▲静岡県　木村直生さん：でもその辺は大切なような気もします。

▲山口県　福永啓さん：容量といいゲームの関係は難しいです。

▲山梨県　たけじゅんさん：確かに『ジャンプ』だけじゃぁ……ね。

▲大阪府　うささん：そろそろ何とかしないと。ＳＣＥさん。

◀福岡県　毛の雲さん：分厚い説明書が入らないとかイロイロあるらしいんですが……。

◀愛知県　たっちゃんさん：ユーザーは楽しいゲームが遊べればいいだけなんですけどね。

◀広島県　此土さん：再入荷の問題も早くクリアしてほしいモンです。

◀福島県　小路川Ｒさん：ハッキリしない倫理規制、ちょっとイライラしますよね。

クソゲーマー万才

（う）で～す。原稿料が入ったので、ついポータブルMDを買ってしまいました。おっと（ち）くん、サンキューっす。

▲愛知県　愛知県民No.1さん：確かに。スタートでジャンプは……。

▲奈良県　亮ノ介さん：あのへっぽこさは既に伝説となってます。

▲滋賀県　野田一樹さん：ソレくらいあってもよかったが多いソフトです。

▲愛媛県　ＭＡＳさん：10分でクリアは悲しいです。日本一でも。

▲奈良県　亮ノ介さん：これ、超バグなんでファミコン壊れるかも。

▲静岡県　大王イカさん：最初がスゴクつらいんですよ。このゲーム。

▲千葉県　あさか兄ＤＸさん：『エリュシオン』であってます。

▲石川県　糸遊さん：タウンズユーザーなら必ず通る道だそうです。

▲福岡県　オチ武者さん：『Ｗ』のシステムで、『Ｇ』が欲しいです。

▲栃木県　ＫＯＮＰＯＮさん：パズルはシンプルなのが１番？

▲山形県　まくってチャンプさん：箱がほとんど同じ……哀。

▲北海道　乃亜さん：ボタン押してから動くまでのラグがいやでした。

「好きです。へべれけ。白くてカワイイし、おーちゃんもいいです。でも、『はしれ！　へべれけ』（だったと思うんですが……）は……。だって全然走れないんだもの。普通のコースはいいんですが、崖とかある特殊なコースはもういけません。ボクのへべはもう10万回くらい崖から転落しました。他のゲームはいいのに、何故これだけ…。ああクリアしたいです。何かいいウラワザとかないですか？　あればぜひ教えて下さい」　福島県　カナブンとＸさん：

私も『へべ』シリーズは好きです。もちろん『はしれ！』も買ってプレイしました。当然崖で転落しまくりました。しょうがないので、友だちを呼んで２人で対戦もしてみましたが、やはり２人して落ちるだけでした…。ウラワザですか…私も知らないので電撃ウラワザ王を見てみましょう。どれどれ…。おっ！　ありましたよ。なにな「サウンドテスト」（へベコースの北にある家に入れば…？）。…………これじゃしょうがないですね。こうなったら練習あるのみ。がんばりましょう！　私はもうあきらめたので…許してください（マジ）。

まんが／猫有馬

のんふぃくしょん

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●ＧＷはエヴァで決まり？
イベント情報

5/3～5の３日間、有明で「スーパーコミックシティ」が開催された。コスプレが禁止されていたために、盛り上がらないかと思われたが、実際には異常なほどの盛況ぶり。その原因はやっぱり“エヴァ”。同人誌の８割がエヴァ本というぐらいの人気ぶりだった。他には「コミックレボリューション」が池袋のサンシャインシティで「コスパinヴェルファーレ」が5/5にヴェルファーレでそれぞれ行われた。

●コンサート情報

人気声優の國府田マリ子が７月24日に待望の3rdアルバムを発売する（タイトル・価格ともに未定）。それに伴ってコンサートを行うぞ。

- 7/27㈯埼玉　蕨市民会館
- 7/31㈬名古屋　愛知県勤労会館
- 8/1㈭大阪厚生年金会館（大ホール）
- 8/3㈯福岡スカラエスパシオ
- 8/18㈰新潟フェイズ
- 8/20㈫と8/21（水）東京　中野サンプラザ

チケット：¥3,900（税込）
お問い合わせは：03-3724-4600まで。

▼光栄から発売の「ゲームコスプレ パラダイス」¥1,600（税込）を読んで研究しよう。

奴隷バカライターリスト

■魔王29才くん：イカス爆裂バカライーの真のバカトップ。次号から隔週刊。どうしようと今頃考えてるバカ。

■犬くん：働くときは本当によく働く、賢くて人の役にたつ犬くん。さいきんキビキビしてるのがちと心配。でも○。

■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。思いたったら吉日で、プレミアムに弱い。

まんが／宮須弥・イラスト／岩瀬さとみ

▲兵庫県　18歳女子高校生さん：変なのに好き。よくある感じです。

▲滋賀県　チェルシーガールさん：絞首刑は厳しいかもしれません。

▲長野県　楠本由貴恵さん：なまいきばっかり見ることになったら……。

▲熊本県　しまづやひちさん：ケケケケってなんだかチビ太なヴァーム。

▲京都府　使徒さん：キムタク知らないんじゃないでしょうか……(笑)？

▲神奈川県　小栗哲也初号機さん：ギャグがベタベタで。いいです。

▲福岡県　毛の雲さん：なんだか目線が超危ない2人。情けないです。

▲東京都　杉山弘晃さん：ジュジュマンですか。自爆が似合います。

◀神奈川県　貞雅さん：いや、誘拐じゃないですよ、きっと。

◀三重県　288さん：カンケーないモリガンが色っぽいこと(笑)。最高です。

▲東京都　R・ジャジャさん：隠れた人気者(？)ですか。条件厳しいです。

▲東京都　佳月ひろさん：そろそろ『ポポロ』と『アークⅡ』が……。

▲滋賀県　電撃えぶタンさん：この娘は誰なんだろう？　おっちゃん？

▲大阪府　黒影丸さん：その辺は内緒です。制作者との知恵比べですから。

◀東京都　R・ジャジャさん：いい娘ですよ。しゃべり方さえ気に入ればOKです。

▲静岡県　シロブエ・サヤカさん：なんだか正直でかっこいいです。

▲東京都　佳月ひろさん：そんな貴方は奴隷。編集部にも10人近く……。

▲大阪府　雨宮五月さん：入れて欲しいですねぇ。東方先生もお願いします。

▲大阪府　ケロヨンさん：いかれって……なんかポンチな感じですね？

▲富山県　はせぷーさん：とべるんですか？　彼？　逃げろにわとりちゃんですね。

▶神奈川県　小栗哲也初号機さん：こんな隊長はいません(笑)。

▶長野県　湖山たみさん：期待しましょう。イカシテそうですよね。パチュ！

◀鳥取県　さらめんミハルさん：クマも小熊です。犬みたいでかわいい。

変な趣味、不思議な趣味、イロイロあるけど、みんなに知らせたいのです。ソレはなぜかと訪ねたら、なんとなく楽しいから。それが奴隷のハンドインハンド。（魔）

▲千葉県　弥生トラ丸さん：連鎖ですか。技術の必要な見事な趣味です。

▲東京都　咲羅さん：人生も投稿もはかないけど楽しいです（トホホ）。

▲千葉県　霧原かえでさん：凄い人数です。今度写真送って下さいね。

▲千葉県　ダマで三色さん：ライターや編集者は眠れません。トホホです。

▲兵庫県　真嶋勲さん：パクパクした口は確かにかわいいです。

▲広島県　此土さん：男の勲章ですかぁ……そうですかぁ。

「カンタンにクリアできないゲームを集めるのが趣味です。まあ、俗にクソゲーと呼ばれているアレですが。特にファミコンの初期の作品にはとんでもないモノが多いので、中古屋なんかに行くとうれしくなってしょうがありません。最近のソフトでもPSの場合、スゴイのがあるから好きです」茨城県　なすのよいちさん：

PSソフトってたまにとんでもないのありますよねぇ。しかし、クソゲー集めですか。いい趣味です。でも、最近はFC、MD、PCのソフトは中古屋さんで取り扱わなくなってきているので、欲しいソフトはさっさとゲットしておかないと、もう2度と入手は不可能かもしれません。

「夜中に放されている犬の後をつけてジョギングするのが趣味です。うちの近所って、夜中になると犬を街に放すんですよ。その後をつけていってビビらすのがいいんです。ストレス解消にもってこい！」長野県　リョウエアンさん：

（笑）犬イジメなくても……。可哀想ですよ。タダでさえ、放されてる犬はおとなしいヤツが多いのに。逆襲されて噛まれたりしないようにして下さい。でも、夜中のジョギングって気持ちいいっすよね。なんだか。お巡りさんに職質されたりするけど（トホホ）。

奴隷の Doreinodo

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタでね。モラルを守って正しい奴隷。

■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一。最近はメキメキギャルゲー（セラムン）路線。

■うききくん：今は？　あ、『ファイアー』ですか。ユカ兄さんとも呼ばれるウッキーでビッキーな浪費家。

■マンモーくん：次号当たりで復活？って書いたら、旅にでるらしい。トホホ。キミはなんなんだいったい（笑）。

■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。とにかくブツブツ言うのが好き。無責任に言い捨てるのも好き。

◀神奈川県　俺ってバカ!?さん：グオォォォ！　エヴァPSに来いです。

◀青森県　今日からきみは！さん：キムラショップさんですか…（哀）。

▲大阪府　雨宮五月さん：いいキャラですよね。次はもう少し活躍を！

▲大阪府　ポール牧アートニーさん：あせりますよね。泥棒多いし。

▲岡山県　吉永永吉さん：ロビットが怖いです。特に。椰子の実も。

▲神奈川県　鬼瓦ごん子さん：あったでしょうね。きっと。きっと。

▲大阪府　雨宮五月さん：ワイドボーイでも可ですか（笑）。ＯＫです。

◀千葉県　オーラちからさん：いらなくないですよ。自爆できるし。

◀愛知県　ＡＫＩＲＡ・Ａさん：もちろんハダカっていうのが……。

▲神奈川県　矢渡さん：ミスターＤＪって……いったい。田中陽子？

▲滋賀県　チェルシーガールさん：いやーんなのです。ゴロゴロって……。

▲北海道　杜華純さん：舞ちゃんの胸はやはり、そうでないと。

▲京都府　つくば山さん：確かに童顔です。実はもっと少年だとか？

▲大阪府　獣神異聞録さん：渋いです。今はＰＳ版で大忙しでしょう。

◀東京都　ｙｏＨさん：パソコンユーザーは『下級生』期待しましょう。

◀北海道　祥春さん：ガイナックスさん……お願いですよぉ。

▲愛媛県　ＧＲＵさん：悪そうな主人公がかっこいいですよね。

▲広島県　意味不明さん：エンディング見れませんか……トホホですね。

▲栃木県　ぢうごやさん：矢ぁーにはメロメロでしょう。きっと。

▲大阪府　猫牙狼司さん：ヨダレが最高です。えゞーって感じで。

▲北海道　中村聡さん：連打に強いヤツじゃないとダメでしょう。

▲長野県　楠本由貴恵さん：ＤＰＳ隔週刊はウソじゃありあせん。が、価格はまだ未定です（笑）。

◀東京都　伊藤深海さん：明るいアンジュがカワイスギ。小悪魔なんです。

◀大阪府　ＲＹＵさん：『２』で復活して欲しいですよね。フリッツも。

◀北海道　麻倉桜さん：ちょっと細目のヒップラインがいいです。グッ。

◀愛知県　愛知県民No.１さん：知ってたけどＯＫです。なんだかウキウキなので。

▶静岡県　小泉さちさん：忘れられないといいんですけど。『Ｖ』。

◀岩手県　伊藤勇太さん：ＰＳでハンター出ませんかねぇ。どうなんでしょう？

◀福島県　橘佳珠沙さん：超絶美形の主人公が熱いです。きっと。

次回、隔週刊化！つづく！

なんでですかねぇ……いつの間にか世の中せっかちになりやがっちまいましたねぇ！　隔週ですよ隔週。１カ月に２冊も本が出るっていうじゃありませんか。ということは？　再三述べてます通り！　奴隷も１カ月に２回。仕事も１カ月に２回。ガンバリマス！　ガンバリマスとも！　だからハガキ下さいねラララ〜。とにかくハガキ無いとページがなくなっちゃうのぉラララララ〜。はっ！　ページが狙われてる！　助けて！　ランカストール！◀誰それ。つづく。

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載されるとオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、ＰＳの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは５ポイント、文章も５ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないぞ！　まだまだトップもねらえるぞ！

電撃PlayStation 7月号 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカンと当てよう！

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（130ページのプレゼントの記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは6月13日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①[巻頭]ときめきメモリアル対戦ぱずるだま ②[巻頭]闘魂烈伝2 ③[巻頭]攻殻機動隊 ④[巻頭]デスウイング ⑤[巻頭]鋼鉄霊域STEELDOM ⑥[巻頭]にとうしんでん ⑦[巻頭]マクロスVF-X ⑧[巻頭]伝説のオウガバトル ⑨[巻頭]スマッシュコート ⑩[巻頭]クーロンズゲート ⑪[巻頭]オーバーブラッド ⑫[GoGoRPG]ポポロクロイス物語 ⑬[GoGoRPG]女神異聞録ペルソナ ⑭[GoGoRPG]アークザラッドⅡ ⑮[GoGoRPG]ワイルドアームズ ⑯[GoGoRPG]聖痕のジョカ ⑰[GoGoRPG]バスタード!! ⑱[GoGoRPG]スペクトラルタワー ⑲[GoGoRPG]操兵伝 ⑳[超教師]卒業～クロスワールド ㉑[超教師]ノエル ㉒[超教師]天地無用！㉓[超教師]ルプ☆さらだ ㉔[超教師]ストーンウォーカーズ ㉕[超教師]新フォーチュン・クエスト ㉖[超教師]Ｇの超教師カタログ ㉗新作ソフトレビューtheDEEPER ㉘読者参加Ｔ＆Ｓアタック ㉙ＰＳ移植化計画＋色絵ベリーグッド ㉚電撃プレイクエスチョン ㉛ウラワザデータベース ㉜[まんが]ＫＯＦ'95はじめて物語 ㉝電撃コラムス ㉞[読者コーナー]ＰＳの奴隷 ㉟[格闘無敵]鉄拳2 ㊱[格闘無敵]TOBAL No.1 ㊲[格闘無敵]MEGATUDE2096 ㊳[格闘無敵]KOF'95 ㊴[SS]さるかにハムぞう ㊵[SS]刻命館 ㊶[SS]ハイパーオリンピック ㊷[SS]Total NBA'96 ㊸電撃ランキングステーション ㊹電撃NEWS STATION

【2】今号で、つまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んで番号で答えてください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

【6】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①ファミ通ＰＳ ②プレイステーションマガジン ③ＨＹＰＥＲプレイステーション ④ＴＨＥプレイステーション

【7】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を2つ書いてください。

【8】プレイステーション本体を持っていますか。また②の人は時期を、③・④の人は理由を書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

【9】よく聞くラジオ番組があれば書いてください。

【10】【17】のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば番号を書いてください。

【11】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本を14～15ページのソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【12】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つ書いてください。

【13】いままでに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つ書いてください。

【14】どんなゲームの情報がとくに欲しいですか。具体的に書いてください。（例：RPG、格闘、美少女、etc.）

【15】電撃プレイステーションの購入状況を下から選んでください。

①毎号買っている（本誌・増刊とも） ②毎号買っている（本誌のみ） ③毎号買っている（増刊のみ） ④ときどき買っている（本誌・増刊とも） ⑤ときどき買っている（本誌のみ） ⑥ときどき買っている（増刊のみ） ⑦初めて買った

【16】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【17】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。

①スーパーファミコン ②セガサターン ③3DO ④PC-FX ⑤PCエンジン ⑥メガドライブ ⑦メガCD ⑧スーパー32X ⑨ネオジオ ⑩ネオジオCD ⑪プレイディア ⑫ゲームボーイ ⑬ゲームギア ⑭バーチャルボーイ ⑮NINTENDO64 ⑯その他

【18】電撃プレイステーションの隔週刊が決定しましたが、どうしますか。

①毎号購入する ②内容によって購入する ③購入しない

【19】上の質問で②を選んだ人は購入の基準を具体的に書いてください。

【20】TVゲーム以外の趣味があれば、それを書いてください。

【21】電撃プレイステーション7月号への感想、今後に期待することがあれば書いてください。

プレゼント当選者発表（敬称略）

4月増刊号F2

1:ファイティングスティックＰＳ
山内健一（長崎）佐藤範行（東京）黒川俊英（東京）他2名
2:アドヴァンストＶ．Ｇ．ポスター
内田光彦（神奈川）伊藤雄太（宮城）工藤智規（青森）村山聡志（千葉）小田直由樹（神奈川）宮北和明（北海道）岡野洋平（千葉）蜂谷洋一（福岡）板垣英幸（岩手）加藤努（群馬）
3:鉄拳2豪華カレンダー　佐藤慎一郎（大阪）土井勝也（沖縄）松永政広（宮崎）堀川広治（大阪）弘田昌志（高知）延山佳憲（東京）田中麻輝雄（愛媛）津口俊樹（東京）小田憲太郎（北海道）遠藤宏之（宮城）
4:アドヴァンストＶ．Ｇ．セル画（竹内優香）
藤井智一（北海道）
5:アドヴァンストＶ．Ｇ．セル画（増田千穂）
谷口一之（宮崎）
6:アドヴァンストＶ．Ｇ．セル画（楠ノ木まなみ）
織田享志（富山）
7:あすか120%ポスター　高橋厚（岐阜）竹内忠信（東京）平野伸（大阪）貝瀬裕昭（東京）山梨毅（北海道）袴田英洋（静岡）安田浩太郎（福島）野原聡志（茨城）林貞行（滋賀）田中宏明（長野）高橋政一（東京）他9名
8:ディセントテレカ　鈴木崇之（大阪）野口誠（徳島）東出賢次（神奈川）田中恒平（神奈川）他1名
9:ザ・心理ゲーム　本内千太（北海道）他2名
10:ＣＧ昔話じいさん2度びっくり
上野玲於奈（大阪）松田明弘（岡山）河西孝崇（東京）
11:厄（ＹＡＫＵ）
安田新（岐阜）儘田和俊（埼玉）江戸川はじめ（広島）

5月号

1:ワイプアウト
照井健（東京）岩井一平（神奈川）竹田智（宮城）
2:天地を喰らう
渋尾健（千葉）後藤典昭（北海道）記伊佳考（佐賀）
3:バイオハザード
菊池政彦（岩手）奥野宏志（大阪）針本哲（福岡）
4:パンドラプロジェクト体験版
平子剛（長崎）渡辺直志（福岡）中越広宣（神奈川）浜岸和也（愛知）大久保明洋（埼玉）江島賢一（熊本）田島新也（山形）高橋菜穂子（北海道）他2名
5:インタープレイバッグ　下内宏治（東京）他2名
6:インタープレイサングラス　岩下博信（長野）小山田一寿（岩手）黒川一也（東京）
7:ＥＡＶシステム手帳　岡崎功（愛知）他1名
8:ＥＡＶ寝袋　藤田和成（福島）
9:レボリューションＸグッズ　清水卓（東京）
10:スーパープロコマンダー　小林浩美（千葉）飯塚進（埼玉）小熊広規（千葉）
11:マルチソフトテレホンカード　山内勝（兵庫）古川浩（千葉）新井邦康（埼玉）他2名
12:ＰＡＬテレホンカード　岡美紀（鳥取）辻原美幸（宮崎）羽鳥龍幸（新潟）岡田美奈子（静岡）他1名

今号からしめ切りが大幅変更されてますので注意してください。

格闘無敵
格闘ゲームは練習しないと強くなれません。当然です。がんばった者が勝つ。それが真実。格闘無敵であなたも無敵に近づいて下さい。
鉄拳2
TOBAL No.1
MEGATUDO2096
K.O.F '95
イラスト／伊藤勇太

鉄拳2

PS版の『鉄拳2』には、こんな隠しダマも用意されていたのだ!!

前号でも紹介した"でかタイプ"&"ドでかタイプ"に続く、新たなお遊びコマンドを大紹介！　そのほかにもデビルカズヤ&エンジェルの使い方やコマンドリスト、全23キャラによる対戦テクニック、エンディングの歌の歌詞なども一挙に公開しちゃうのだ。好評のマスター講座ももちろんあるぞ。今回は、みんなからの要望も多かったコマンド投げを題材に扱っているからね！

PS版ならではのお遊び Part 2

空中コンボの浮きが大きくなる!!

空中コンボの２発目以降、相手の浮き方が大きくなるというお遊びが存在していたぞ。相手を浮かせた後、どんな攻撃でもいいから１発当ててみると……右の写真を見てもらえば結果は一目瞭然だよね！　このお遊びを楽しむには「中ボスが10人使える状態にして、ラウンドが始まるまで浮かせたい側のセレクトと✚キーの上を押しっぱなしにする」必要があるぞ。"でかタイプ"コマンドに✚キーを組み合わせただけなので、楽に覚えられるはず。このコマンドはプラクティス、ＶＳ、チームバトル、アーケードモードで利用可能だ。

下の連続写真は、本来ならば絶対につながらない平八の空中コンボ。鬼神拳（風神拳でもＯＫ）→左パンチ→雷神拳→崩拳→少し前進しての破砕蹴と、大技をメインに構成しているところが華麗でしょ？　特に、雷神拳をコンボの真ん中に組み込んでいる点に注目！

◀バウンド時や起き上がり時の浮き方も大きくなる。平八の鬼瓦に大きくフッ飛ぶ熊。

◀ステップインアッパーで浮かせ、左キックで追い打ちをかけたところ。準は"でかタイプ"になっているものの、これがふつうの浮き方だ。

◀同じことをコマンドを入れてやってみると……。州光のポーズを見れば、上と同じタイミングで写真を撮っていることがわかるはず！

●見よ！　平八使いが泣いて喜ぶ究極の（!?）空中コンボだ！

ジャンル	対戦格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	3月29日(発売中)		

PS版ならではのお遊び Part 3

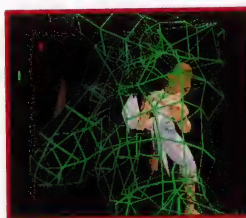
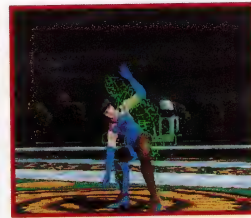
ワイヤーフレーム＋ビハインドカメラビュー!!

▶これはフロントカメラビュー。前にいるのがマイキャラ。

▲正面にいるのはCOMだ。画面の左上にある緑と赤のマーク（チームバトル時の勝利マーク）が両者の位置関係を示している。

写真を見て驚いたと思うけどこんなものまで用意されていたのだ。全23キャラが使える状態でL1＋L2を押したままキャラ選択をすると、「マイキャラが、画面の手前に上半身ズームアップ＋ワイヤーフレームの状態で表示される」ビハインドカメラビューになる。この操作を2P側でやれば「敵キャラが､画面の手前に〜(以下同じ)」というフロントカメラビューになるワケ。これは残念ながらプラクティスモードでのみ利用可能だぞ。

●カメラの位置は、マイキャラの視点と異なる

ここで注意してもらいたいのが「カメラは手前のキャラの肩越しに相手を見ている」ということ。ただしキャラの見ている方向はカメラが追っているのだ。だから、サマーソルトなどでキャラがハデに回転しても、画面は思ったほど変化しない。また、投げ技のときもカメラアングルは通常のパターンに戻ってしまうぞ。透明人間が投げているようで笑えるんだけどね(笑)。

◀左ページのコマンドも併用できる。写真は雷神拳で相手を「後方」に浮かせた瞬間だ。

◀投げ技が決まると、このカメラアングルに切り替わってしまう。ちょっぴり残念！

そのほかにもこんなことが……

●アーケード版と同じように勝ちポーズを選ぶことも可能

△「ハイッヤッ！」という掛け声を出す、もっとも馴染み深いポーズ。

□前方ジャンプで一回転した後に、その場にひざまずいてポーズをとる。

×体を半回転させせつつポーズをとる、やや地味めなパターン。ふだんは見せない。

○奥の方を向き、祈るような姿を見せる。ふだんは見ることのできないポーズだ。

試合に勝利した後にボタンを押し続けていると、特定の勝ちポーズをマイキャラにとらせることができる。右上はミシェールの勝ちポーズ。ボタンごとに4種類の異なるポーズが用意されていることがわかるだろう。ただし、中には2〜3種類しか勝ちポーズを持っていないキャラもいる。平八やニーナなどは□と×、△と○がそれぞれ同じ勝ちポーズになっているぞ。

●COM一八と同じコスチュームでプレイすることができるのだ!

アーケードモードの中ボスとして登場する一八は、オープニングでもおなじみのタキシード姿で戦う。実はマイキャラの一八も、このコスチュームで戦うことができたのだ。方法は簡単で、キャラ選択時にスタートボタンで決定するだけ。とはいえ、もちろん条件がある。23キャラをプレイヤーキャラとして使えるようにしておく必要があるのだ。

ひとりだけ特別扱いということは、やっぱり彼がシリーズの主役?

ロジャー&アレックス

ROGER

カンガルーと恐竜も大会に乱入だ!

ALEX

キングの持っている技（ナックルボム、アリキック、ツームストンパイルドライバーなど）を多数使うことができる。浮かせるための技がほとんどないところもキングそっくりなので、必然的に「打撃技で牽制し、相手のスキを見つけて投げ技を決める」という戦い方になるだろう。一応、平八の雷神拳のようなアニマルアッパーカットや、ジャックー2のギガトンパンチのようなアニマルギガトンパンチといった威力の大きい技も持っているのだが、使い勝手は残念なことにイマイチ。オリジナルの技としては、アニマルキックラッシュ系が使いやすい。見た目とは異なり、中段攻撃なのでしゃがんでいる相手にも当てられるからだ。アニマルドロップキックからつながるし、途中で軸をずらしたり後転したりすることができる点もポイントだ。

▲テイルカッターをダッシュ後に出せばダウン攻撃になる。でも威力は…。

◀手の短い彼らにとって、ジェイルキックのリーチの長さは魅力。足の先をガードさせるように出せば、反撃されることもほとんどないはず。

◀「ジャイアントスイングを出すつもりが、アニマルアッパーカットになってしまった」という失敗をした人も多いはず。正確に入力しよう。

彼らをマイキャラ化するには――?

体力がほんの少ししか残っていない状態で勝利すると「グレイト！」という声がかかる。これがグレイト勝ちだ。アーケードモードのステージ3でグレイト勝ち（1ラウンド設定の場合がラクだ）をすると、ステージ4にロジャーが乱入してくる。彼を倒せばマイキャラにできるぞ（ステージ5で負けても構わない）。なお、一八でやるとロジャーは中ボスとして出てくるので乱入してはくれないのだ。

パンチで選ぶとロジャー、キックで選ぶとアレックスになるぞ。

▲体力を勝利マークの半分のあたりまで減らせば、グレイト勝ちになる。調節がなかなか難しい。

投げたいときにはこの投げ技を狙え――!

威力の点でもっとも魅力的なのがジャイアントスイング。操作が少し複雑だが、コマンドの性質（最後に相手方向にキーを入れる）もあって投げ間合いは広めに感じられる。そのほかでは、打撃技の性質を併せ持っているフランケンシュタイナーが使いやすい。ただし、間合いをよく考えて出さないと空振りしてしまい、起き上がる前にダウン攻撃を喰らってしまうハメになるので注意。

キングのような各種コマンド投げ（ワンダフルメキシカンコンボなど）を持っていればよかったのに……。

▲ジャイアントスイング。キングのものと同じ感覚で出せる。習得しよう。
◀背後投げももちろんある。使う機会はないかも。

狙え 連続技!

彼らは相手を浮かせられる技をほとんど持っていないため、空中コンボは小ジャンプキックから入ることになるだろう。立ち上がり途中の右パンチなどでも浮かせられるが、リーチが短いので実戦ではまず役に立たないのだ。

上は左パンチをはさんでからアニマルラッシュ（クルクルパンチまでは出さない）へとつなげるもの。アニマルラッシュの3発目が空振りになるが、まずまずの威力といえるだろう。

下は浮かせた後にワンツーパンチを決め、ダウン攻撃としてフランケンシュタイナーを（少し前進してから）出している。ダッシュなしでもOKだ。

⇖ 小ジャンプ右キック → ⇨ 前入れ左パンチ → ⇨ ➡ アニマルラッシュ　61

⇖ 小ジャンプ右キック → ⇨ ワンツーパンチ → ⇨ ⇨（ダッシュ） → ⇘ フランケンシュタイナー　59

※右の数字は連続技が成功した場合の、相手に与える総ダメージ数です。

DEVIL

ANGEL

デビルカズヤ&エンジェル

天使と悪魔という、表裏一体の異形キャラ！

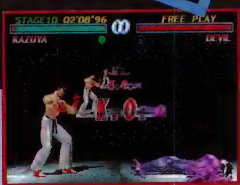
名前からも想像できるように、基本的には一八と同じ。もっともデビルカズヤは魔神拳やアルティメットタックル、螺旋幻魔脚、奈落払い踵切り（平八）といった技を持っていないので、能力的にはやや落ちるかもしれない。

攻撃時は風神拳やダブルアッパーからの空中コンボがメインとなるはず。閃光烈拳や鬼哭連拳は使い勝手がいいので、空中コンボ、地上戦を問わず多用して構わないだろう。ガード不能技は2種類のビーム技。地上で放つインフェルノは上段攻撃だし、空から放つデビルブラスターは足元がスキだらけになるのでイマイチ使えない。

なお、デビルカズヤでアーケードモードをプレイすると、ラスボスがエンジェルになるぞ。余談だが、業務用ではこのエンジェルもDEVILと表記されていた。

▶エンジェルはキックボタンで選択すると使える。キャラ名もANGELになっているぞ！

彼らをマイキャラ化するには——？

メインキャラ全員でアーケードモードをクリアし、中ボスを10人とも使えるようにする。そして中ボスのうちの１人（誰でもいい）でアーケードモードをクリアして三島一八を出し、さらに一八でアーケードモードをクリアすればOKだ。

▲一八でクリアする。難易度やラウンド数、タイム設定、コンティニュー回数に制限はない。

▼風神拳や踵落としといった技がCOM戦では有効。持っている技が平八や一八にかなり似ていることもあり、彼らと同じような戦い方をすることになるだろう。

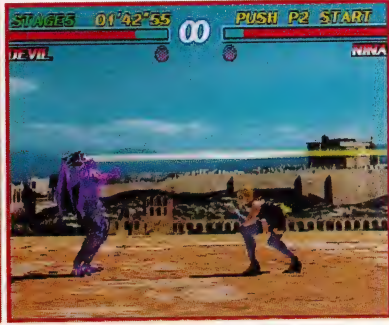
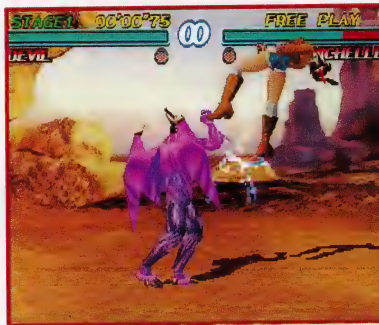
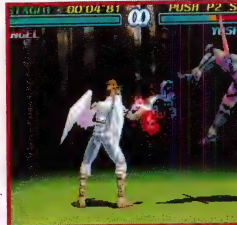
▼ガード不能技はやや使いにくい。下の連続技のところでも紹介しているように、COMの足留め用に使う程度かも。ただ、対戦では使い方次第で強力な武器になる。

投げたいときにはこの投げ技を狙え！

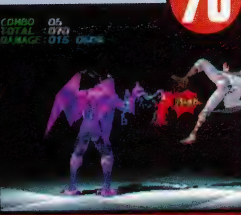
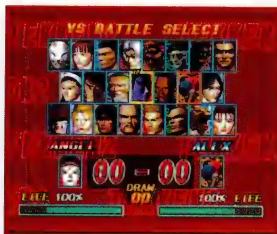
投げ技の種類が少ないデビルカズヤだけに、唯一のコマンド投げである超ぱちきにかかる比重は大きい。超ぱちきはコマンドが⇨⇨となっているだけに、多少離れていても間合いを詰めつつ技を決めることができる点もポイントだ。威力に関しても体落し（R投げ）の35、旋蹴り（L投げ）の40に対し、超ぱちきは35と遜色がない。投げたいときは、超ぱちきでいこう。

もっとも、彼はどうしても打撃技中心の戦い方を取らざるを得ないので、超ぱちきさえあれば十分といえるのかもしれない。

▶超ぱちき。COM戦では、投げ抜けされる可能性の高い通常投げは使いにくい。

▶背後投げは平八とまったく同じ。投げる余裕があれば風神拳を出す方がいい？

狙え 連続技！

上は風神拳、左パンチ、風神拳という空中コンボから破砕蹴へつなげるもの。破砕蹴はボタンだけで出すよりも、✚キーも使って出した方が素早く出せるようなのでこちらを使おう。

下は風神拳、左パンチ、鬼哭連拳というおなじみの空中コンボ。この後、デビルブラスターを出すと当たってくれることもある。COMが後転起きで避けた場合は間合いを詰めに走ってくるので、そこにインフェルノを出そう。しゃがんで避けられてしまうが、4歩以上走る必要のある無敵タックルを封じることができるからそれで十分。その後は風神拳などで迎撃するといい。

対戦テクニック 全23キャラによる

ある程度反応が決まっているＣＯＭ戦と、人間が相手となる対戦とでは有効な技や戦法も変わってくる。そこで今回は、全23キャラによる対戦テクニックを紹介していこう。もちろん、キャラや対戦相手との相性も関係してくるから、これがベストではない。自分なりのアレンジを加えて戦おう！

マーシャル ロウ

ロウの基本はやっぱりサマーソルトキック！

ポイントとなるのはやはり各種のサマーソルトキック。なかでもシットストレートレフトサマーやドラゴンローレフトサマーは、下段攻撃後にサマーソルトを出す技だけにかなりの武器となるはず。前者は空中コンボの追い打ちとして、後者は相手の起き上がりに合わせて出すと効果的だろう。左連拳からのドラゴンナックルコンボも出が早いため狙っていきたい。そのほかではドラゴンテイルが意外と役立つ。中間距離から出すと反応し切れない場合が多いのだ。

▲シットストレートレフトサマーをいつでも出せるように練習しておこう

▲ドラゴンテイルをダウン攻撃に使うのもいい　結構当たるものだ

三島平八（みしまへいはち）

相手のスキを見つけたら、一気に攻め込もう

風神拳や鬼神拳といった「浮かせることのできる大技」をいかに当てるかがポイント。しゃがみダッシュのモーションが風神拳と同じ奈落払いなどをからめたり、ローキックなどを放つことで相手に下段ガードを意識させるといいだろう。投げ抜けされることが少ないので、通常投げを積極的に狙ってもいい（空振りしたところを逆襲されることもあるが）、相手をダウンさせたら、起き上がりに裏旋空刃脚を合わせるのも効果がある。タイミングは難しいけれど……。

▲奈落払い踵切り　攻撃力が高く、バウンドも拾えるのでうまく使いたい

▲相手が回転起き上りで逃げようとしてもヒットする裏旋空刃脚

ジャック－2

動きの遅さをいかにカバーするかがポイント

ＣＯＭ戦のようにシザースメルトダウンをどんどん使っていきたいところだが、メルトダウンまでガードされるとまず反撃を受けてしまう。使用頻度を下げ、シザースメガトン（こちらはガードされても反撃を受けない）を主に使っていこう。相手の攻撃を止めるには、出が速いマシンガンナックルが役に立つ。投げにいくのならば、威力とコマンド内容を考えるとバックブリーカーがベスト。入力に自信があるならば、パイルドライバーを狙ってもいい。

▲ダウン攻撃はスィーフで　バウンドをメガトンストライクで拾うのもいい

▲アッパーラッシュ　右ハンチスタートだと相手を浮かせることができる

ポール フェニックス

一発は狙わず、攻撃を散らして地道にいこう

瓦割り崩拳と瓦割り落葉、葉桜崩拳と葉桜鉄騎といった、途中で変化する技を効果的に使いたい。上級者が相手なら見切られてしまうが、瓦割りや葉桜で止めることで相手の動きを制限することはできるはず。アルティメットタックルからの闇雲絞めも威力絶大だ。ただし、投げ抜けされてしまったり、逆襲されてしまったり（ポール相手の場合）することはある。相手の起き上がりに重ねるなどして、意表をつくようにに仕掛けていきたい。

▲双飛天脚　三宝龍やあびせ蹴りも含め、突進系の飛び蹴りは意外と使える

▲相手の技の出かかりに崩拳を決めることができれば、大ダメージ確定！

ニーナ ウィリアムズ

関節技よりも空中コンボを狙った方が確実だ

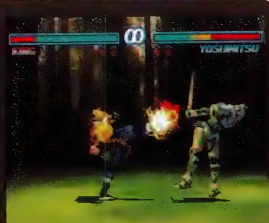
ニーナの主力攻撃の１つが、ディバインキャノン（コンボ）やレフトスピンローキック＆ライトアッパーからの空中コンボ。これらの技をいかに当てるかがポイントとなるだろう。そのためにも上中段へスキの小さな連続技を出し（ガードされても構わない）、相手に立ちガードを強いるようにしたい。掌握などの関節技はつかまえるのが難しいため、無理に狙わなくてもいいだろう。相手がボーッと立っているようならば、抱え込み肘打ちなどで投げてしまおう。

▲対戦ならば、この居反り肘落し脇固もどんどん狙っていける

▲スパークコンボなども積極的に出して、相手にプレッシャーをかけよう

キング

相手を立ちガードさせて投げに行きたいが…

スマッシュアッパーやジェイルキックで牽制しつつ、ジャイアントスイングを狙っていこう。ワンダフルメキシカンコンボなどは、よほど実力差がない限り決まらない(決まっても途中で抜けられてしまう)。決めるチャンスがあるとすれば、相手の起き上がり攻撃を避けつつ決めるくらいだろう。中間距離からアリキックを出すのもおもしろい。相手が攻撃しようとしたところにカウンターで決まることがあるからだ。オクトパスホールドが決まれば勝ったも同然!?

▲ジェイルキック。リーチも威力もある中段攻撃だけに使わないとソン。

▲投げがジャガードライバーに化けたら冷静にボストンクラブにつなごう。

風間準(かざまじゅん)

自分で技を組み立てることができる点が魅力

準は多くの打撃技を連続技として続けて出すことができる。もちろん技と技の間にスキは存在しているのだが、様々なバリエーションが存在する関係で、相手を戸惑わせることができるのだ。10連コンボのようにパターンが決まっていないため、相手もガードするのにかなり神経をすり減らすことになる。翠勁、刈脚、流雲墜といった技をメインに、たまに竜車蹴り刈脚や泰山白鷺刈脚などを交えていくといい。鬼殺しや紫雲二段蹴りからの空中コンボも狙える。

▲刈脚を出す回数を変えるなどして、次の動きを悟られないようにしたい。

▲立ちガードしてばかりの相手には下段→上段と攻撃する紫雲二段蹴りを。

吉光(よしみつ)

何とかして空中コンボにつなげたいところだ

忍法卍葛や忍法陽炎、忍法草薙といった攻撃を出して相手の動きを止め、そこからアッパーで浮かしたり、投げ技(忍法櫓落しがベスト)につなげるのが彼の基本戦法だ。やや離れた間合いからバレリーナハイキック(立ち左キック)を出し、たまに稲妻を混ぜるのもそれなりに効果がある。吉光は何種類ものガード不能技を持っているが、実戦で使えるのはダウン攻撃としての斬哭剣と、しゃがみパンチから意表をついて出す華厳くらいだろう。

▲いかにアッパーを当てるかがポイント。ガードが固い相手には投げ技で。

▲相手の体力が少なければ、PDKコンボを使ってみるのもいい。

雷武龍(レイ・ウーロン)

トリッキーな動きで相手を惑わせたいところ

攻撃を中段や下段に散らし、相手を翻弄しつつ戦っていくことになる。狼牙を2段目で止め、そこから左パンチなどをはさんでもう一度打撃技を出したり、意表をついて投げ技につなげたりするのが基本戦法だ。レイは寝たり、後ろを向いた状態からも多彩な技を出すことができる。だから、巻暫連脚のように出した後に寝てしまう技でもどんどん使っていけるのだ。弧流腿や各種の後掃燕舞も対戦で役に立つ。ガードばかりしている相手なら投げてしまおう。

▲龍声中段脚と龍声下段脚を出し分けるだけでも相手はかなりいやがるはず。

▲虚環脚。2発出したり1発で止めたりすることで、相手を惑わそう。

ミシェール チャン

バウンド中の相手への追い打ち攻撃を決めろ

ニーナや吉光と同じように、主に空中コンボを狙っていくことになる。通天砲や前掃十字把で相手を浮かせ、もう一度これらの技を当てにいくのだ。中段攻撃である崩捶から出す大纏崩捶も効果がある。大纏崩捶を決めた後は虎身肘を当てにいくといい。当たらなくても間合いを詰めることはできるので、意味はあるのだ。大纏崩捶→虎身肘→衝腿通天砲とつなげる空中コンボは92ものダメージを与えることができるが、実戦で決めるのはかなり難しいだろう。

▲ダウンさせることができる蒼空砲。しゃがみパンチから続けて出すといい。

▲軸をずらしてから右キックを出す転身腿も使える。ただし多用は禁物。

李超狼(リー・チャオラン)

キック系のコンボを駆使して戦っていこう

ロウがベースとなっているリーだが、サマーソルトが原則的にしゃがみ状態からしか出せないため、実戦で使うのはかなり難しい。レイザーズエッジコンボ(3発目まで)やインフィニティーキックコンボ(4発目まで)、三連ハイキックからのフェイントミドルキックなどをいかにうまく出すかがポイントとなってくる。投げ技を出すならばニードライブを。すぐにシルバーサイクロンを出せば、起き上がり中段蹴りを出した相手に当てることも一応は可能だ。

▲レフトジャブラッシュからのリーナックルコンボも狙っていこう。

▲この左踵落しのほかに、インフィニティー(2発で止める)も使える。

クマ 熊

能力的につらいキャラだけに、かなり苦しい

体の大きな熊だけに、技もスローモーなものばかり。下手に打撃技を出そうとしても、相手の攻撃で潰されてしまうことが多いのだ。ここは出の速いベアヘブンキャノンを使っていこう。相手を浮かせることができたら、もう一度出して空中コンボを完成させよう。相手をダウンさせた後にはベアナックルをダウン攻撃として使うのが基本だ（ただし女性キャラなどには当たらない）。その場でサーモンハンティングやテリブルクローを出してみるのも悪くない。

▲投げたいときはベアバイツで。投げ抜けされる可能性はあるが…。

▲ベアラッシュ。3～4発目で止めるなどして、読まれないように。

アンナ ウィリアムズ

ニーナよりも能力的にやや落ちる点がつらい

ニーナ同様、レフトスピンローキック＆ライトアッパーで相手を浮かし、空中コンボへとつなげたい。もう一度この技を出したり、シットスピン＆ライトハイキックでお手玉するのだ。起き上がるのが遅い相手ならば、そこからさらにニールキックの追い打ちが決まる。素早く横転起きしてくる相手ならば、双掌破を起き上がりに重ねる戦法に切り換えよう。投げるのなら掌握……といいたいところだが、まず決まらないので抱え込み肘打ちでいこう。

▲実戦で使える大技がほとんどないアンナだけに空中コンボで勝負。

▲いきなりニールキックやボーンカッターを出すのもおもしろい。

プロトタイプ P.ジャック

威力の大きい打撃技を積極的に狙っていこう

基本的にはジャック－2と同じような戦い方になるだろう。メガトンパンチやパワーシザースは威力こそあるものの、ガードされることが多い。ただし前者はガードさせれば反撃を受けないし、後者は出が速いので、意外と使う機会は多いはず。P.ジャックブラストは瓦割り部分をガードされてしまうと反撃を受けるが、それでも狙ってみたい。投げる場合はパニッシュメントメガトンを狙おう。コマンドがやや複雑だが、スラッピングダウンも悪くない。

▲コマンド投げのスラッピングダウン。この後、メガトンパンチが確実に入る。

▲出が遅いエクスプローダーは、主にダウン攻撃として使うことになる。

アーマー A.キング

ブラックスマッシュでどんどん攻めていこう

ブラックスマッシュがとても使いやすい。下段攻撃のグランドスマッシュなどで相手の意識を下段に向けさせたら、やや遠いところからでもどんどん出していこう（ただし空振りすると反撃を受けるので注意）。ブラックスマッシュを恐れて立ちガードをしていたら、投げ技を決めるチャンス。相手を浮かせたら、ワンツーパンチからの大ダウン攻撃や、左パンチ、ブラックスマッシュとお手玉をしてのアリキックなどが入る。フランケンシュタイナーも狙おう。

▲しゃがみダッシュをするので、上段攻撃を避けながら決めることも可能。

▲ガードされても反撃を受けにくい、ブラックショルダーアタックも使える。

ペク・トー・サン 白頭山

華麗な足技を上下に散らして、翻弄するのだ

ＣＯＭ戦を戦うときと同じように、下段からはじまるキック攻撃（スネイクブレードなど）を積極的に狙っていこう。スネイクブレードなどを3発目まで当てて相手をフッ飛ばした後には、ガード不能技のヒールエクスプロージョンを出すのもおもしろい。この技はダウン攻撃にもなるので相手は逃げるしかない。しかし、タイミングが遅れると当たってしまうし、あわてて起き上がり攻撃を出そうとしても間合いが開いている関係で空振りしてしまうからだ。

▲スネイクブレード。しゃがみガードを意識させるだけでも意味がある。

▲起き攻めにヒールエクスプロージョンを使ってみるのも効果あり。

くにみつ 州光

能力的に、下位に位置するキャラなのだが…

州光は技の種類が吉光よりも少ないので、相手に行動を読まれやすい。実際のところアッパーからの空中コンボと投げ技、そして忍法卍芟などをからめた打撃技の3パターン程度しか実戦では役に立たないだろう。それだけに、いかにして相手の裏をかくかが大切になってくる。スキを見つけたらすぐにアッパーなどを出せるようになっておきたい。投げ技では払腰を狙いたいが、コマンド入力に不安があるならば投げ抜け覚悟で双破（L投げ）を使った方が確実。

▲忍法卍車。空中コンボ後の追い打ちダウン攻撃として狙っていきたい。

▲出の速さと移動距離が魅力の吹雪。空振りしたりガードされるとつらい。

がんりゅう 巌竜

威力の大きい技はあるが当てるのに苦労する

他キャラに比べて手足が短めな巌竜だけに、技を空振りしてしまうことが多い。両者の間合いには常に注意していよう。かち上げを決めるチャンスは決して少なくない。モーションは大きいものの、低い体勢で接近するからだ。当たったら一度しゃがんでのもろ手ハンマーとヒッププレスで追い打ちをかけよう。威力はイマイチだが、相手をダウンさせることができ、ダウン攻撃にも使える雷張り手も狙っていこう。ちゃぶ台返しや顎砕きもうまく使いこなしたい。

▲相手の上段攻撃を避けつつ、かち上げを決めるのが理想。狙っていこう！

▲下段攻撃の雷張り手。決まれば相手をダウンさせられる点がポイント。

みしまかずや 三島一八

気持ちよくガンガン攻めていけるキャラだ!

平八以上に空中コンボが得意なキャラ。ダブルアッパーや風神拳で相手を浮かしたら、ワンツーパンチ、踵切りとつなげるだけで大ダメージを与えることができる。もちろん鬼哭連拳などにもつなげられる。ほかにも魔神拳、軸ずらし技の霧足、螺旋幻魔脚、雷神拳中（下）段脚など、一八のオリジナル技も多い。どれも実戦に投入できる技なので、どんどん使っていこう。相手が立ちガードしていたら、下段攻撃の奈落払いや投げ技の超ぱちきを狙うといい。

▲踵落しも充実している。踵切りは立った状態からいきなり出せるのだ。

▲霧足で相手の攻撃を避けて、そのまま攻撃することもできる。

ワン・ジンレイ 王椋雷

打撃技も空中コンボも投げ技(残月)も強力

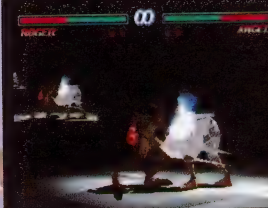
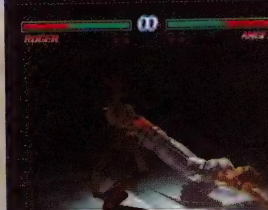
ワンはミシェールの持っているほとんどの技を使うことができる。もちろん各種の空中コンボも使えるので、積極的に狙っていこう。浮かせるための技こそミシェールより少ないが、浮かせるチャンスは少なくない。また、崩拳や返し技なども持っているため、打撃技をガードさせておいて反撃を返し技で取る、といった芸当も可能だ。しかし、ワンの最大の武器はやっぱり残月。スキの小さな技で牽制し、相手が立ちガードしているところを投げにいこう。

▲残月からは様々な攻撃を決めることができる。冷静に技をつなげよう。

▲浮かせ技としても役立つ通天砲。この後は好きな空中コンボを決めよう。

ロジャー&アレックス

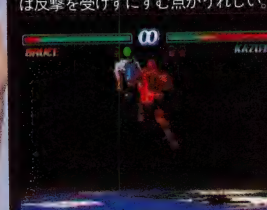
キングがベースだが、使い勝手はイマイチ

手が短い関係で、パンチ系の攻撃が決まりにくい。ジェイルキックや、前進しながら出すアニマルラッシュ（&クルクルパンチ）などを使っていこう。狙うのは投げ技のジャイアントスイングだ。クルクルパンチをガードさせられれば、そこから高確率でアニマルアッパーカットやジャイアントスイングを決めることができる（上段攻撃なので簡単によけられるが)。ガード不能技のアニマルギガトンパンチは、相手の起き上がりに合わせる程度しか使いみちがない。

▲崩し左パンチをガードさせれば、相手をよろけさせることができる。

▲なんとかしてジャイアントスイングを決めたいところだが……。

ブルース アービン

使える打撃技のコンビネーションが実に豊富

COM戦で猛威をふるったガトリングコンビネーションは対戦でも有効だ。ただしすべてガードされると反撃されてしまうので、上級者を相手にする場合は2発目か3発目で止めておいた方がいいだろう。トリプル・ティー・ソークやワン・ツー・ロー・ミドル、さらにはトルプルニーコンボ（2発目まで)、スナイパーソバットコンボ(2発目まで）など、ブルースには使い勝手のよいコンボが多数存在する。これらをうまく使い分けるだけでかなり勝てるだろう。

▲トルネードアッパー。ガードさせれば反撃を受けずにすむ点がうれしい。

▲決まれば大きい膝地獄。だが、無理に狙う必要はない。通常投げで十分だ。

デビルカズヤ&エンジェル

見た目こそハデだが、中身は一八よりも劣る

ラスボスだけに見た目はかなり強そうだが、能力的に突出しているわけではない。とはいってもベースが一八なだけに、使い手次第では十分にトップを狙えるキャラだ。基本戦法は一八や平八と同じで、ダブルアッパーや風神拳からの空中コンボを狙っていくことになる。ガード不能技はどちらもスキが大きいので、実戦で使うことはまずないだろう（デビルブラスターはダウン攻撃として使えないこともないが)。投げにいくのなら超ぱちきか旋蹴りで。

▲相手を浮かせるためにも風神拳などをどんどん出していこう。

▲空中コンボ後にデビルブラスターを出すのも悪くない。

気になってしょうがなかった スタッフロールの歌の歌詞&意味を大公開!!

<タイトル>

KAMINANO

(女神)ÄΣA ΨOI Ψ
ÄΣA ΨOI Ψ
(女・主人公)ÄΣA ΨOI KAMINANO MiKO HIPÄNIKEPI
ÄΣA ΨOI KAMINANO MiE
ÄΣA ΨOI KAMINANO MiKO HIPÄNIKEPI
ÄΣA ΨOI KAMINANO MiE

(女神)(女・主人公) IΨOυΣA
HεPANΘεE HεPANIHI Ψ
(女・主人公)ÄΣA ΨOI KAMINANO MiE

<日本語訳>

(女神)耳をすまして
耳をすまして
(女・主人公)大地の声が聞こえる　私を包む何かが
大地の呼び声がする
大地の声が聞こえる　私を包む何かが
大地の呼び声がする
(女神)(女・主人公)～祈りの言葉～
～祈りの言葉～
(女・主人公)大地の呼び声が聞こえる……

もう読者のみんなは、何度もエンディングを見たことだろう。そのたびに流れるこの曲。日本語なのか外国語なのかわからないけど、妙に耳に残ってたんじゃないかな？　今回はこの曲について解説していくぞ。

この曲のタイトルは「ＫＡＭＩＮＡＮＯ」といって、言葉の意味は"大地"だ。歌のコンセプトは、言葉の音（おん）を楽器として表現することらしい。言われてみれば、耳に優しい音が多く使われている。歌っている女性や設定などは下で詳しく説明しているから、そちらを参照してほしい。

●設定

曲の前半は夕方で、後半は夜。場所は雪のように白い大きな砂漠。１人の女性(主人公)と女神(実在は不明だが、主人公が感じている存在)とのやりとり。言語、国、宗教などはすべて架空のものである。言語は"やまと　ことば"のように聞こえるように作られている。

●歌のテーマとの関係

下の英文が歌のテーマ。"正義"と"力"が決して調和しているわけではない、という意味を持つ。文中に出てくる「ｓｎｏｗｙ」などの景色を表す言葉は、曲の中の風景と重なる。また、このテーマ自体の本来の意味(恋愛)も、曲の中の主人公の気持ちのひとつでもあるという。

●歌のテーマ(英文)

Nothing can give you that scene of harmony like a black winter night sky covered with stars and blueish-white moon that shines and brings life to the snowy landscape under it.

歌っているのはこの女性 白石玲子（しらいしりょうこ）さん

<プロフィール>

- ●生年月日……S52.3.3
- ●星座……魚座
- ●出身地……東京都
- ●身長……161cm
- ●体重……45kg
- ●サイズ……B79.W58.H82
- ●血液型……A型
- ●趣味……ピアノ、書道
- ●所属事務所…サンミュージック

エンディングの歌を歌っている、白石玲子さん。あの透明感溢れる歌声は、まさにエンディングにふさわしい声質と言えよう。左にある白石さんの写真を見て「どこかで見たことがある」と思った人は、かなりのドラマ通だぞ。93年にテレビ朝日の「ツインズ教師」にレギュラー出演した後、アラクスなどのＣＦ・ポスターで活躍していたのだ。最近のドラマでは、「家なき子２」の１～７話でメイド役として登場していたから覚えている人も多いんじゃないかな？　じっくり歌声を聴き込みたいという人は、近日発売予定のゲームサントラＣＤをゲットしよう。

キャラクターコマンドリスト

ロジャー&アレックス

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ジャンピングパワーボム	接近して●	投げ	35	
アニマルぱちき	接近して●	投げ	35	
DDT	接近して⬁↙●	投げ	45	
ツームストンパイルドライバー	接近して⬁➡●	投げ	65	
ジャガードライバー	接近して⇩⬂➡●	投げ	25	
ジャイアントスイング	接近して⇨⇦⬁⇩⬂➡●	投げ	70	
ワンツーパンチ	●, ●	上上	12、15(15、15)	
ワンツーアッパー	●, ●, ●	上上中	12、15、10(15、15、10)	
ドロップキック	●	中(よ)	25	
サテライトドロップキック	⇨⇨⇨●	上(よ)	40	
ジェイルキック	⇨⇨●	中	30	
ナックルボム	⬀(or➡or⇨)●	中	35	
アリキック	⬇↘●×3, ⇩●, ●, ●	下下下	17、7、7	
アリキック(カウンター時)	⬇↘●×5	下下下下下	17、7、5、4、3	
エルボードロップ	大J始め●	中	35	
スマッシュアッパー	⇨⇨●	中	20	
グランドスマッシュ	⇨⇨☆●	下	6	
ダイナマイトアッパー	⬇⬂●	中	20	
フライングクロスチョップ	⇨⇨●	上下(よ)	15	
ダブルニードロップ	前大J始め●	中	40	
フランケンシュタイナー(投げ間合い外)	⬂●	中	20	
フランケンシュタイナー(投げ間合い内)	↘●	投げ	45	
フランケンシュタイナー(投げ間合い内,ガード)	⬂●	投げ	20、45	
ライトストレート→レフトアッパー	●, ●	上中	12、15(15、10)	
レフトストレート→ライトアッパー	しゃがみ途中●, ●	下中	5、15	
背落し	背後から接近して●or●	投げ	40	
アニマルラッシュ&クルクルパンチ	⇨➡●, ●, ●, ●, ●	上上上上中	12、15、10、15、20	
アニマルギガトンパンチ	⬅●	不	100	
クルクルパンチ	⇨☆●	上	30	
アニマルキックラッシュ(＊1)	⬁●, ●, ●, ●, ●	中中中中中	17、17、17、17、17	
アニマル後方回転	＊1中に⇦			
ローリングアニマル	⬁●, ●	中	17	
アニマルドロップキック	⇦●	上	30	
アニマルアッパーカット	⇨☆⇩⬂●	中	50	
テイルカッター	⬁●	下	17	
ドロップキック&アニマルキックラッシュ	⇦●, ●, ●, ●, ●	上中中中中	30、17、17、17、17	
ローリングアニマル&アニマルキックラッシュ	⬁●, ●, ●, ●, ●, ●	中中中中中	17、17、17、17、17	

デビルカズヤ

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
体落とし	接近して●	投げ	35	
旋蹴り	接近して●	投げ	40	
超ぱちき	接近して⇨➡●	投げ	35	
背落とし	背後接近して●or●	投げ	40	
ワンツーパンチ	●, ●	上上	10(12)、15	
螺旋襲刃脚	↗●, ●	上下	25、15	
風神拳	⇨☆⇩↘●	中	30	
空斬脚	⇨⇨⇨●	中(よ)	30	
右踵落とし	⇨●	中	30	
踵落とし	立ち上がり途中●, ●	中中	13、21	
閃光烈拳	●, ●, ●	上上中	10(12)、10、20	
破砕蹴	●, ●	中	30	
雷神拳	⇨☆⇩↘●	中	33[49]	
鬼哭連拳	●, ●, ●	上上上	10(12)、12(15)、25	
ダブルアッパー	⬂●, ●	中中	10、15	
奈落払い	⇨☆⇩↘⬂●, ●	下下	17、12	
左踵落とし	⇨⇨●	中	30	
インフェルノ	●	上(不)	40	
デビルブラスター	●	不	80	

デビルカズヤ10連コンボ

平八、一八の10連が出せる人なら問題なし。1連目から10連目までを4秒で出し終えるような速さで連打すれば、簡単に出せるはず。

入力	⇨➡●	●	●	☆●	●	☆●	●	●	●	●
攻撃種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30

アクマも テンシも カズヤの 名を持つ
⇨➡BABB CDDD DDAA BBAA

これがアンナのエンディングだ!

『鉄拳2』の中で、唯一お色気のあるエンディングだ。戦いを終え、シャワーを浴びる妖艶なアンナ。シャワー室から出たアンナを突然襲うニーナのカメラ! 決着のつかない姉妹喧嘩は、ついに精神攻撃にまで発展か⁉ どうでもいいが、胸だけ隠しても……と思うぞ(笑)。

コマンド投げ
完璧マスター講座

10連コンボに続くマスター講座は、読者のみなさんからの要望も多かったコマンド投げを題材にしている。入力のタイミングが技によって大きく異なる関係で、歌詞をつけることができなくてごめんなさい(笑)。でも、写真と解説をよく読めば、キミにもきっと出せるようになるはず。なお、コマンド欄に㊙とあるのは、直前に書かれているボタンを押しっぱなしにするという意味。同じく㊤とあるのは、そのボタンを連打するという意味です。　(ウォルフ)

ポール

実戦で闇雲絞めを決めたいと思っている人もこれでバッチリ!

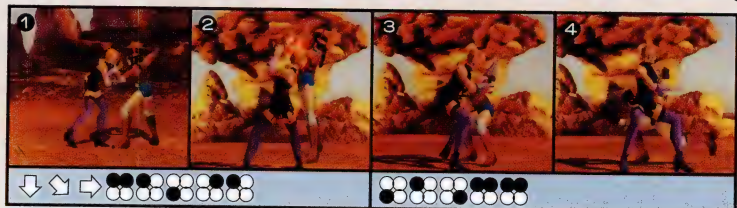
[闇雲絞め]

アルティメットタックルが決まったら(①)、画面が切り替わるあたり(②)から最初のコマンドを入れはじめよう。コマンド後半の左パンチは、ポールが馬乗りになって左パンチを1発出すまで(③)連打しておくといい。この間、✚キーは下に入れ続けておくことを忘れずに! そして、2発目の左パンチを出すあたり(④)から残りのコマンドを一気に入力するのだ。ここでは✚キーを一度ニュートラルにしなければいけないけれど、あわてないようにしよう。最後から2番目の左パンチは押しっぱなしにし、最後は右パンチだけを押すようにすると楽だぞ。

ニーナ&アンナ

ウィリアムズ姉妹の関節技をまとめて攻略! タイミングは2人ともほとんど同じなのだ

[裏門鷹羽絞]

掌握からの立逆脇固を1つのコマンドだと考えると楽。掌握が当たったときのヒットマークが消える前(②)に、立逆脇固のコマンドを完成させるようにしよう。掌握からの首刈十字固も同じタイミングで出せばOKだ。裏門鷹羽絞のコマンドを入れるときは、立逆脇固を決めたときのニーナ(アンナ)の左足の動きに注目するといい。③から④にかけて左足を前に踏み込んでいるけれど、この踏み込んだ左足が地面につく前にコマンドを完成させるようにするのだ。捨逆脇固やアンナの閂投げもタイミングはまったく同じなので、コツさえつかめば簡単に出せるはず!

[首捻顔固]

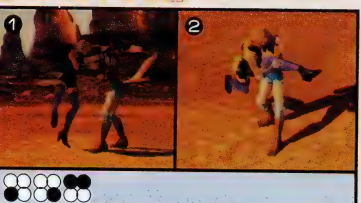
腕拉腹固は掌握のヒットマークが消える前に入力すること。そこから首捻顔固につなげるのだが、受付許容時間がかなり長めなので好きなタイミングで入れていい(腕拉腹固の1発目が決まる前(①)にコマンドを完成させてもOK)。ただし、腕拉腹固の2発目(②)のヒットマークが消えるまでにコマンドを完成させる点と、入れはじめたら最後まで一気に完成させる必要がある点には注意すること。

[腕拉裏十字固]

腕拉立ち十字固のコマンドは掌握(①)のヒットマークが消えるまでに入力を完了させておくこと。ヒットマークが消えたら、今度はすぐに腕拉裏十字固のコマンドを入れよう。腕拉立ち十字固のヒットマーク(②)が表示されているうちに入力を終える必要がある関係で、かなり素早く操作しなくてはいけないぞ。前半部分をまとめて「⇩⇦⇨両パンチ同時押し×3、右キック…」としてもいい。

[回転アキレス腱固]

蟹挟みからのアキレス腱固は、左のようにコマンドを再構成すると出しやすい。方向キー操作と両キック同時押し×3(タイミング合わせ用の余剰分含む)を最初にまとめて入力し(①~②)、その後にアキレス腱固の残りの部分を入れるのだ(②~③)。回転アキレス腱固のコマンドは、蟹挟みからアキレス腱固に行く途中の腰を落としたあたり(③)から入れても決まることがあるが、相手を地面に倒してから(④)入れた方が成功率が高いようだ。④の土煙が消えた直後から一気にコマンドを入れてもいい。飛びつきアキレス腱固からの回転アキレス腱固も基本は同じ。ただ、少しだけ早めにコマンドを入れはじめた方がいいだろう。

(⇩⇦⇨ ×3 / 押 押 (連打) / (見ているだけ))

[前転腕十字固]

相手を蟹挟みではさみつける前(②)に前転腕十字固のコマンド入力を完成させておく必要がある。タイミングが他の技よりもはやいので、蟹挟みと前転腕十字固のコマンドを一気に入力するつもりでやってみよう。コマンド内容はアキレス腱固に行くときと同じように両キック同時押しを3回入れてもいいし、2回だけにしてもいい。とにかく早めにコマンドを完成させることを心掛けよう。

[膝十字固]

蟹挟みからアキレス腱固へのつなぎ方や、膝十字固のコマンドを入れるタイミングは、基本的に回転アキレス腱固のときと同じ。ポイントとなるのはコマンドの入力方法だけだろう。といっても特に難しいわけでもない。最後の部分も右キックボタンを押しっぱなしにして右パンチボタンを連打すれば、楽に決められるからだ。アキレス腱固さえ出せれば膝十字固は決まったも同然といえるだろう。

キング

バラエティに富んだ魅力的な技がたくさんあるのだ！

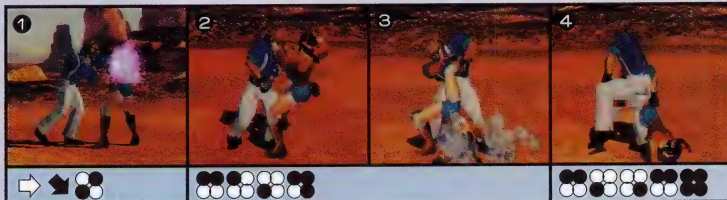
［ワンダフルメキシカンコンボ］

2発目は、1発目のしゃがみダッシュからの投げが決まった時点で入力する。あとは、前の技の出かかり（技の種類をくわしく知らなくても「地面に叩きつけた後のモーション」なのでわかりやすい）にコマンドを入れていけばＯＫだ。コマンドを２回連続して入れることで成功率をアップさせることができるぞ。

⇨⬊という操作は２Ｐ側で「立ちガード→しゃがみガード」をするのと同じ。難しく考えないようにね！

［オクトパスホールド］

オクトパスホールドの最初の右キック部分は、アリキックの４発目として使うことができる。上はそれを利用した入力方法。②を入れる前に、ほんの一瞬だけ待つのがポイントだ。もちろん、①の段階で４発まで入力しても構わない。

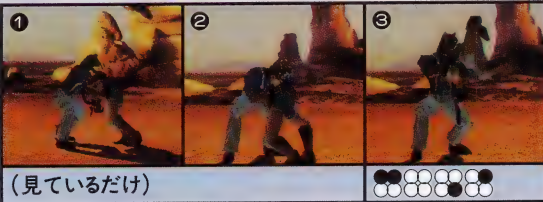
［ロメロスペシャル］

アキレスで相手の足をつかまえたら（②）インディアンデスロックのコマンドを入力。入力タイミングに余裕があるので、相手が地面にバウンドした後（③）に入れてもＯＫだ。ロメロは、キングが相手をまたいで左足を地面につける（④）あたりで入力するといい。

［S.T.F］

コマンドを入力するタイミングはインディアンデスロックとまったく同じ。画面が切り替わる直前（直後でもＯＫ）にコマンドを入れはじめよう。スコーピオンデスロックもスタンディングアキレスホールドからの派生技だけに、これらと同じタイミングで出せる。

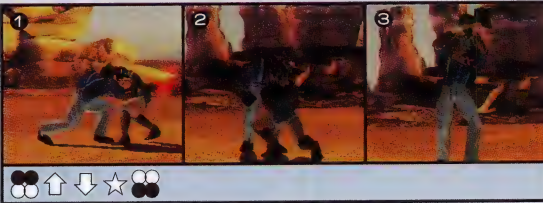
［アーチロックフェイスバスター］

ジャガードライバーからの派生技。投げが決まってから（①）、相手の足が浮くまで（②）に入力を完成させよう。もっとも、コマンドはかなりシンプルなので、あせらなければちゃんと出せるはず。相手を投げる動きを見せたら、すぐに両パンチを連打してもいい。

［ボストンクラブ］

相手の体が地面と平行になるあたり（③）から一気にコマンドを入れる（それまでは見ているだけ）。超速攻で入力する必要があるので、よく練習しよう。コマンドを正確に入れることも大切だ。ボタンコンフィグを利用すれば「Ｌ２→ⓧ→◎→Ｌ２」となるので楽。

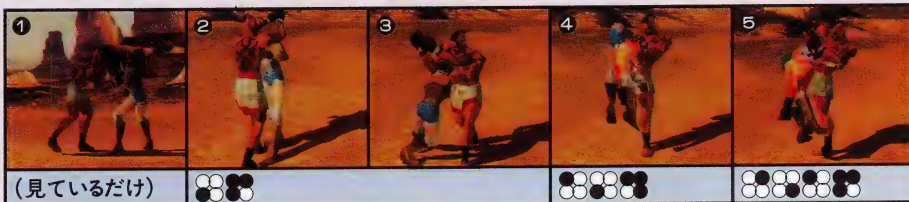
［ジャガーバックブリーカー］

グランドスマッシュがカウンターで入ると、相手は前方向に崩れ落ちる。②の段階までにコマンドを入力しないとバックブリーカーが出てくれないので、カウンターかどうかを瞬時に判断できる目を養う必要がある。カウンターになるのを信じて連打してもいいけど。

［ジャンピングパワーボム］

グランドスマッシュ後に相手をかつぐところまではバックブリーカーと同じ。「⇧⇩☆両キック」の操作は②と③の間に完成させればいいのだが、コマンド受付許容時間が短めなので、正確な操作が要求される。特に☆（ニュートラル）部分の入力には気をつけよう。

ブルース

［膝地獄］

2発目の入力方法は大きく分けて３パターンある。１発目の直後に入れる、短い声が出たとき（＝半回転前／②）に２回入れる、長い声が出たとき（＝半回転中／③）に入れる、の３つだ。以後、ヒザを出すたびに３、４回目を入力しよう。写真のようにヒットマークが出た直後に入力してもＯＫだ。

A.キング

［スタイナースクリュードライバー］

通常投げであるブレンバスターからの派生技。相手を投げ始めたとき（①）から、持ち上げ切る直前（②）までにコマンドを完成させること。両パンチボタンの入力タイミングは、⬇と同時に押さなくても構わない。ただし✚キーが下方向に入っていない（ニュートラルに戻っているなど）と出せなくなるのでそこには十分気をつけよう。

P.ジャック

［パニッシュメントメガトン］

左腕で相手をつかんで持ち上げるときに、P.ジャックが右腕を下→上と動かす点に注目。つかんだ直後（①）から右腕を上げるまで（②）にメガトンパンチ部分のコマンドを完成させよう。時間的にかなり余裕があるので、あせらずに入力すること。投げ部分から一気にコマンドを入れてもいい。投げ抜けされることがあるので気をつけよう。

PS参入第1弾でもあるスクウェア初の3D格闘、『トバル ナンバーワン』。このゲームには、写真を見ただけではわからない奥の深いシステムが存在していたのだ。さっそくその最新情報を紹介していこう！

NEW TYPE 3D格闘『TOBAL

ジャンル	対戦格闘ACT	価格	¥5,800(予定)
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	7月予定		

●『トバル』のゲームシステムが見えてきたぞ!

▲ホムの勝ちポーズ。他キャラはどんな勝ちポーズなのかな?

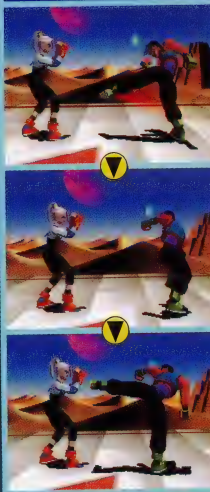
飛び道具や無敵技がないことからもわかるように、この『トバル』は実際の格闘をかなり意識して作られている。だから、相手を飛び越えられるほどのジャンプ力はないし、実戦では役に立たないしゃがみパンチも用意されていない。「3D格闘」と呼ばれる格闘ゲームはたくさんあるけれど、そんな中でもかなり個性的な作品といえそうだ。操作性もちょっぴり個性的だけど、決して複雑じゃないので、少し練習すれば自在に操れるようになるはず。攻撃ボタンを特定の順番で押すとさまざまなコンビネーションを出せるようになっているから、これを覚えるだけでも気持よく戦えるのだ!

◀飛び道具はないけれど、リングアウトの概念はあるので、戦う場所に注意が必要だ。

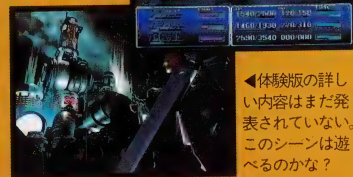
上段→中段→下段コンビネーション

パンチ、ミドルキック、足払いとつなげる。流れるような動きが実に美しい。

下段→中段コンビネーション

ローキックから中段蹴りへとつなげる、キックだけで構成したコンビネーション。

ビッグニュース 『トバル』に『FFⅦ』の体験版がついてくる!!

なんと、『トバル』に『FFⅦ』の体験版CDが同梱されることになった! 12月の発売の半年も前に遊べちゃうのだから、すごくポイント高いよね。内容は、オープニングシーンに始まり、見どころを15分間に集約したもの。実際に戦闘シーンも楽しめる予定なのだ。その他にも、あっと驚く仕掛けが用意されている(予定)のでお楽しみに。

▶『トバル』と『FFⅦ』体験版の2枚組構成になる。これで5,800円は安い。

◀体験版の詳しい内容はまだ発表されていない。このシーンは遊べるのかな?

『トバルNO.1』最新情報満載!

●このゲームのポイントは「つかみ」だ!

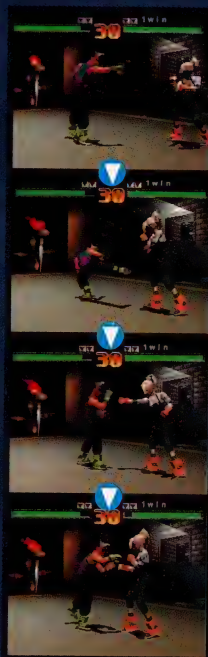
他の格闘ゲームでは投げコマンドを完成させると自動的に投げてくれるけど、『トバル』では「相手をつかみ、その状態で投げコマンドを完成させる」必要がある。つかんでいるときはもちろん攻撃側が有利だけど、タイミングよく反応することで防御側が逆に投げ返すこともできるぞ。また、つかまれても相手と逆方向にコマンドを入れることで、抜けることもできる。こうして相手の体勢をくずし、投げ技を決めやすくするのだ!

▼つかんでからの攻防がおもしろい。相手の体勢をくずして投げ技を決めよう!

▲投げ技は、つかんだときに入力するコマンド内容によって使い分けが可能。余談だが、ステージの背景もキャラの人数分用意されるそうだ。

◀相手の左側から投げたところ。相手をつかむ位置によって技も変化する。

これがチュージの固有技「飛翠(ひすい)」

現段階で名前が明らかにされている技。正面から首に飛びつき、その流れのまま相手を投げ飛ばしている。固有技はもちろん、すべてのキャラに用意されるぞ。

▲フィールド内ならばどの方向にでも移動することができる。だから、画面の奥や手前方向に歩かせたり、ダッシュさせたりすることも簡単にできちゃうのだ。

✚キー キャラの移動

✚キーを入れた方向とキャラが移動する方向は基本的に一致している。つまり、フィールド内を思いどおりに歩き回ることができるのだ。現状では、普通の移動スピードだが、ダッシュなどもおそらくあると思われる。

左の連続写真は、牽制しつつ、つかみ技を決めるチャンスをうかがうチュージ。両者とも自在に動き回っていることがわかるだろう。

L1 ジャンプ

ジャンプ方向も✚キーで変えることができるから、横方向に飛びのいたりすることも可能だ。ちなみにこのゲームには、他の格闘ゲームでいうところの「小ジャンプ」しか存在しない。だから相手を飛び越すことなんかはできないのだ。

ジャンプ攻撃は右のとおり。

◀ジャンプ後に攻撃ボタンを押すと、別のキック攻撃が出る。◀ジャンプと同時に攻撃ボタンを押すとこのように蹴り上げる。

R1ボタンと攻撃ボタンを同時に押すと…

2つのボタンを同時に押すことで、特殊な攻撃を出すことができる。どれも通常の打撃技よりも強力なため、これらをいかに使いこなすかが勝敗に大きく関わってくるだろう。ボタンはタイミングよく同時に押してもいいし、R1ボタンを押しっぱなしにした状態であとから攻撃ボタンを押してもいい。右の写真は、R1+◎という操作で相手をつかんだところ。この技を多用することになるはずだ。

R1+□ つかみ

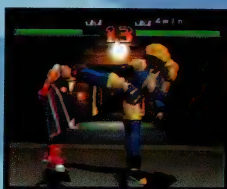
投げ技を決めるためには、相手をつかみ、その状態で投げ技のコマンドを入力する必要がある。つまり、必ずこの「つかみ」という動作をしなければいけないのだ。正面、右横、左横、背後の4方向からつかむことができるぞ。

▲相手の左側からつかみにいくエボン。つかむ場所で技の内容も変わる。

▲こちらは相手の背中からつかんで投げ技を出しているマリー。

R1+△ 強上段攻撃

その名のとおり、通常の上段攻撃よりも威力が大きい技(回し蹴り)を出すことができる。出るまでのスキは大きいものの、この攻撃が当たれば相手は必ずふっ飛んでしまうぞ。

▶遠心力の効いたマリーの回し蹴りがヒット!

R1+✕ 強下段攻撃

こちらは下段攻撃の強化版。相手の足を払う攻撃であり、当たれば相手は必ずダウンしてしまう点が魅力的だ。下段攻撃なので相手が立ちガードをしていても決めることができる。

▶グルリと回転しつつ相手の足を払うフェイ。

これが『トバル』の操作方法だ!

上、中、下段攻撃がそれぞれのボタン位置に対応しているなど、わかりやすいボタン設定といえるだろう。ダウン攻撃や起き上がり反撃も可能など、明らかにされている点は多い(操作方法はまだ不明)。

R1 ガード

このボタンを押すとその場でガードポーズを取る。相手の打撃技を防げるから常にガードしていたいところだけど、この間は移動不可能になるし、つかみ技を防ぐこともできないので多用は禁物だろう。

R1だけを押すと立ちガードに、R1を押しながら✚キーを下方向に入れるとしゃがみガードになる。うまく使い分けよう。

▶立ちガード。上段攻撃と中段攻撃、それにジャンプ攻撃をガードすることができる。

▶しゃがみガード。下段攻撃をガードしたり、上段攻撃を空振りさせるときはこちらを使おう。

《ガードを過信すると…》

完璧にガードし続ければダメージはゼロ。しかし、ガードするたびに少しずつ押し込まれてしまうため、リングアウトに追いやられる可能性は残る。ガードも万能ではないってわけ。

△ 上段攻撃

相手の顔面を狙う、上段攻撃を出すボタン。素早く出せるものの、パンチ攻撃だけあってリーチの点ではいまひとつ。かなり近づかないと当たらないのだ。相手を倒すために出すというより、他の打撃技やつかみ技を決めるための牽制に使っていくことになりそう。

▶リーチが短いため、かなり近づいた状態でないと、当てることができない。

◀牽制するために出したパンチが当たることもある。適当に出していてもソンはない?

□ 中段攻撃

中段攻撃を出すボタン。通常攻撃の中ではリーチも威力も一番ありそうなので、使う機会も多くなるだろう。

現在のバージョンでは、上段・上段・中段と続けて出すと、最後の中段攻撃がキックでなくアッパーになっていた。変更される可能性はあるものの、コンビネーションによって技の内容が変化することはありそうだ。

▲両者の足の位置を見れば、中段攻撃のリーチの長さが実感できるだろう。

▲打撃技では、おもにこの技を使って戦っていくことになりそう。

× 下段攻撃

相手の足元を攻撃するボタン。下段攻撃は、しゃがみガードをしないと防げないので、乱戦の中でいきなりこの技を出すと効果がありそうだ。ただし、当てても相手をダウンさせることはできない。少しずつでも確実にダメージを与えたいときに使うとよさそうだ。

▶マリーの重量感あふれるローキック。立ちガードしている相手にも当てることが可能。

◀相手の体力が少なくなったときなどに出すと有効だろう。写真は背後から当てたところ。

前号の4人に引き続き、新キャラ4人を紹介！

CHARACTER PROFILE 5

フェイ・プウスー

ホムの師匠にして、第66回大会でナンバーワンになった天才武術家！

地球は台湾の出身(らしい)。今大会に参加しているホムの師匠であり、第66回大会で闘技会史上2人目のナンバーワンの座についたという輝かしい経歴の持ち主。そのときの賞品である1ズンのモルモラン鉱石をお金に換えたようだが、その後も特に優雅な暮らしをしているようには見えない(ちなみに1ズンのモルモラン鉱石は、地球のお金にして約10億円もの大金に相当するのである)。そのガンコな性格からか、ホム以外には心を閉ざしている。そのホムもお金の使いみちは知らない模様。

▲強上段攻撃の回し蹴りがクリーンヒットし、ふっ飛ぶマリー

▲上段攻撃のパンチを放つフェイ しかしイールはしっかりとガード

相手を後方へ大きく投げ飛ばす巴投げふうのつかみ技。かなり小柄なフェイだが、ナンバーワンになっただけあって、大柄なマリーを軽々と投げすてている。

CHARACTER PROFILE 6

マリー・イボンスカヤ

スーパープロレスリングのチャンピオンでもある、32歳の戦うママ！

ロシア系のフランス人。男女混成で争うスーパープロレスリングでは、並みいる強豪男性陣を押しのけ、世界チャンピオンの座を守っている。3歳になる子供がいる母親でもあるのだが、今大会に参加するため、わざわざ地球からトバルまでやってきた。参加の動機は、腕試しをしたいということと、高額の賞金である。マッチョな外見からは想像しにくいが、けっこう涙もろいところもある。戦うときはワイルド。しかし、家庭では上品なママなのだ。

▲マリーのパンチ攻撃 イールに体格負けしていないのがすごい

▲中段攻撃のアッパー コンビネーション用の技として登場しそう

相手の首をつかまえた体勢から、体を回転して投げ飛ばしている。下の写真を見れば、地面に相手を力まかせに叩きつけていることがよくわかるだろう。

CHARACTER PROFILE 7

イール・ゴガ

あこがれている女の子を彼女にするためにも、負けられない!

▲イールのアッパー。小柄なフェイはふっ飛ばされるハメに……。　▲ジャンプ攻撃が炸裂！　もちろんムーフーはダウンするぞ。

惑星トバルの数ある衛星の中で、もっとも小さいワコイバヤイの住人。見た目からもわかるように、かなり狂暴な性格をしている。趣味は意外なことに読書。あこがれの彼女に素敵な鼻輪でもプレゼントして、一気に結婚まで持ち込みたいと考えているところなど、ごく普通の青年といった感じ。大会に参加したのは、彼女にいいところを見せたいからかもしれない。

左でマリーが使っているものと同じ。相手の首を捕らえた体勢から豪快に投げている。プロレス流にいえば「ヘッドロックからの首投げ」といったところか。

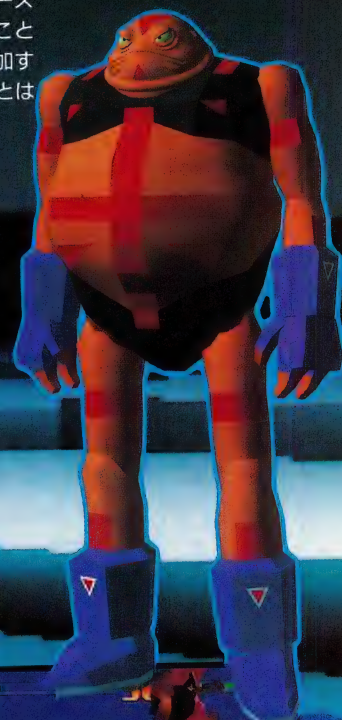
CHARACTER PROFILE 8

ムーフー

ひょろ長い足が特徴的な言葉もロクに通じないジャルング星の原住民

トバルからやや離れたジャルング星からやってきた。しかし、緑深い辺境の原住民（宇宙船など持っていないはず）が、どうやってトバルまでやってきたのかはまだわかっていない。言葉もまったくわからず、意思の疎通も困難なほど。ムーフーという名前も、「名前は?」と聞かれた彼が「ムーフー」としゃべった（答えたのか、単にそういっただけなのかも不明）からにすぎないのだ。ただ、グローブとシューズを用意していたことから、大会に参加する意思があることはわかっている。

▲キック攻撃でふっ飛ばされるイール。ムーフーって足が長い！

▲アッパーを決める。ちゃんとチュージを見ているところにも注目。

相手の両腕を固めたままジャンプし、後頭部から地面に叩きつけるという荒技。プロレスではライガーボムやタイガードライバーという名でおなじみの技だ。

トバル ナンバーワン

メガチュード 2096
MEGATUDO 2096

巨大ロボットが激しくぶつかり合う対戦格闘!

このゲームは、M.W.(マニューバル・ウェア)と呼ばれるロボット(全高11～13m)を操り、銃器や剣類で敵と戦うSTGとACT要素が融合した新感覚の対戦格闘だ。プレイヤーが選択できるキャラクターは、今回紹介している人間型、獣・昆虫型とさまざまな形態を持つ数十種類のM.W.。キャラクターは仕切られたフィールド内を通常の歩行やリニアダッシュ、ジャンプなどで自由に移動する。変化に富んだドハデな攻撃で敵を倒す爽快感が最大の魅力なのだ。ポリゴンによる360度の迫力あるカメラアングルが楽しめ、ロボットなだけに、かつてない斬新な必殺技も飛び出すぞ!

●パイロット名
ヒュージ

高い戦闘能力を秘めた東洋系の青年、ヒュージが乗り込むM.W.は、バランスに優れたデイ・ブリンガー。高い機動力と正確な射撃能力を持ち、遠距離、接近戦の両面で高いパフォーマンスを誇る。外観もヒーロー系でカッコイイ。

▲遠距離、近距離どちらでも戦える。いかにも主人公機といった感じだね。

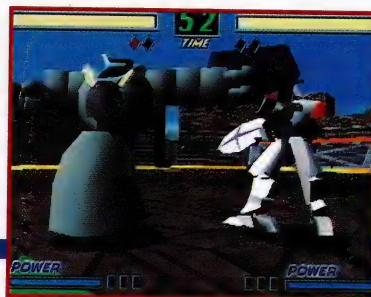
M.W. デイ・ブリンガー

●パイロット名
タイタニア

タイタニアは、バツグンのスタイルと美貌の持ち主で、決して他人には弱みを見せない強い女性。彼女のM.W.は、両脚のかわりにホバー・バーニア用のスカートを装備。そのため巨体に似合わず、高い機動性が特徴だ。威圧感がすごい。

M.W. ドリル・ドール

▼パワーと機動性を重視した機体。必殺技も強力なものが多そうだ。

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800予定
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	未定
発売日	8月予定		

M.W. 紫紺龍

この機体は重装甲を持ち、破壊力バツグンのエネルギー砲を本体に装備。火力重視。

M.W. ソードギア

ソードギアは、重装騎士タイプの機体。巨大な高周波ブレードは攻撃力絶大だ。

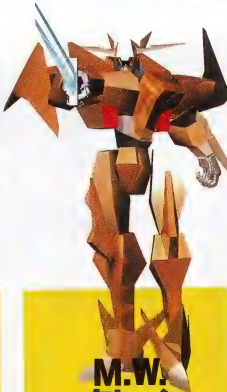
M.W. ブラッド・クラフター

長距離の射撃戦を得意とする機体。ビームスピアによる接近戦も他に引けを取らない。

M.W. ヘル・ブライド

接近戦を重視した女性型の機体。連続攻撃や両手に装備したレーザーネイルが強い。

M.W. カゼキリ

カゼキリは、忍者独持の体術を再現するために開発された機体。格闘戦に優れている。

M.W. クレイ・ドルーガー

この機体は、長時間の接近戦を考慮したエネルギー効率の良い高周波ブレードを装備。

●パイロット名

バニラ

幼少の頃からさまざまなマシンに触れていたため、13歳という若年ながらテクは一流のバニラ。彼女のM・W・は大出力の縮退炉を胴体に格納しているので、四脚型という特異な形状をしている。

▲パイロットからは想像できないタイプのM.W.だ。トリッキーな動きと必殺技で相手を惑わそう。

M.W. バニラ・ギーガー

ATTACK

攻撃には銃器や剣による方法があり、対応したボタンを押すことで攻撃を仕掛ける。また、✚キーと攻撃ボタンの組み合わせによって、コマンド技やエネルギーを消費する"G.必殺技"が出せる。

SHOOT

銃器による攻撃は、攻撃ボタンを押すことで敵機を狙って銃を発射する。銃は連射することが可能。また、攻撃ボタンを押し続けることで敵をロックオンして、威力のある特殊射撃ができるのだ。

DEFENCE

このゲームは、敵の攻撃をガードすることが可能。ガードはガードボタンを押すことでキャラクターが防御態勢に入る。戦いでは、いかにガードが正確にできるかがポイントになりそうだ。

CHANGE

それぞれのM.W.には銃と剣の2種類の武器が装備されている。戦闘中いつでも◎ボタンを押すことで武器を持ち替えることが可能で、敵との距離や状況に合わせて武器を選択できるのだ。

SPECIAL

M.W.は体力ゲージの他に"G.ゲージ"というのがあり、このゲージを消費することで威力絶大の"G.必殺技"が使用できる。G.ゲージは再チャージすることができ、一発逆転を狙うことも可能だ。

斬新なシステムに迫力のバトル!!

LR CONTROLを使いこなせ!

◀複雑なコマンド技や他の技と間違えやすいコマンド技も、LR CONTROLを使えば簡単に出せる。

SNK歴代有名ゲームの主人公たちが大集合！3対3でチームバトルを繰り広げる人気対戦格闘ゲーム『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』が、いよいよPSに登場だ。このPS版には、オリジナル要素としてさまざまなオプションが用意されているぞ。中でも、L・Rボタンにさまざまな特殊操作を割り当てられる"LR CONTROL"というオプションはPS版だけのもの！

これは、ボタン同時押しによる"避け""ふっ飛ばし"やコマンド入力による必殺技を、LやRボタンを押すだけで出るようにしてしまうというもの。これを"SIMPLE"に設定すると"溜め"や"挑発"が、"SPECIAL"に設定するとキャラごとに割り当てられた必殺技が、ボタン1つで簡単に出せるのだ。格闘ゲームは初めてという人でも、ハデな対戦が楽しめるぞ。

	L1	L2	R1	R2
SIMPLEモード	溜め	挑発	避け	ふっ飛ばし
草薙京	百八式・闇払い	百壱式・朧車	百式・鬼焼き	七拾五式・改
二階堂紅丸	雷靭拳	真空片手駒	スーパー稲妻キック	居合い蹴り
大門五郎	地雷震	天地返し	超受け身	超大外刈り
テリー・ボガード	パワーウェーブ	バーンナックル	パワーダンク	クラックシュート
アンディ・ボガード	飛翔拳	撃壁背水掌	昇龍弾	斬影拳
ジョー・ヒガシ	ハリケーンアッパー	黄金のかかと	タイガーキック	スラッシュキック
リョウ・サカザキ	虎煌拳（両）	極限流連舞拳	虎砲	飛燕疾風脚
ロバート・ガルシア	龍撃拳	極限流連舞脚	龍牙	飛燕疾風脚
タクマ・サカザキ	虎煌拳	翔乱脚（接）	覇王至高拳	飛燕疾風脚
ハイデルン	クロスカッター	ストームブリンガー（接）	ムーンスラッシャー	ネックローリング
ラルフ	バルカンパンチ	スーパーアルゼンチンバックブリーカー（接）	ガトリングアタック	急降下爆弾パンチ
クラーク	バルカンパンチ	スーパーアルゼンチンバックブリーカー（接）	ガトリングアタック	スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー
麻宮アテナ	サイコボール	フェニックスアロー（空）（注1）	サイコソード（両）	サイコリフレクター
椎拳崇	超球弾	龍爪撃（空）（注2）	龍顎砕	龍連牙
鎮元斎	瓢箪撃	回転的空突撃	柳燐蓬莱（弱）	柳燐蓬莱（強）
キム・カッファン	半月斬	流星落	飛燕斬	飛翔脚（空）
チャン・コーハン	鉄球粉砕撃	———	鉄球飛燕斬	鉄球大回転
チョイ・ボンゲ	回転飛猿斬	施風飛猿刺突	竜巻疾風斬	飛翔脚（空）
ユリ・サカザキ	虎煌拳	百烈びんた（接）	ユリちょうアッパー	雷煌拳
不知火舞	花蝶扇	ムササビの舞（空）（注3）	龍炎舞	飛翔龍炎陣
キング	ベノムストライク	ダブルストライク	トラップショット	トルネードキック
八神庵	百八式・闇払い	百拾七式・葵花	百式・鬼焼き	二百拾弐式・琴月 陽
如月影二	霞み斬り	骨破斬り	斬鉄波	流影陣
ビリー・カーン	三節棍中段打ち	施風棍	雀落とし	施風飛翔棍
草薙柴舟	百八式・闇払い	———	百式・鬼焼き	四百弐拾七式・神懸
ルガール・B	烈風拳	ジェノサイドカッター	カイザーウェーブ	ダークバリアー

●表内で技名の後に（接）とあるものは相手の近くで、（空）とあるものは空中でないと出ない必殺技です。（両）とあるものは地上でも空中でも出る必殺技です。（注1）の技は地上で出すとサイコボールに、（注2）の技は超球弾に、（注3）の技は龍炎舞になります。

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	SNK	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	6月7日		

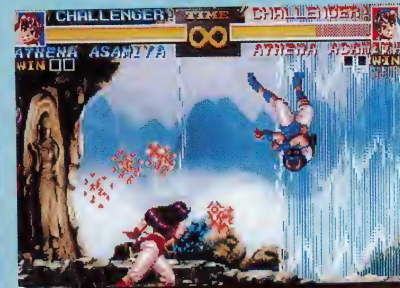
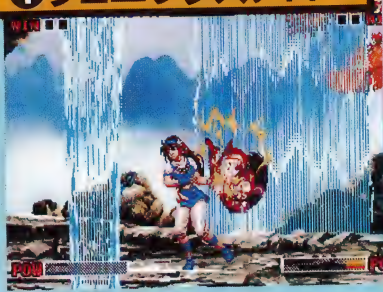
●元祖SNKヒロイン集中攻略 麻宮アテナで最強を目指せ!!

というわけで、ここでは全26キャラを代表してサイコソルジャーチームの紅一点、麻宮アテナで勝ち抜く方法を伝授するぞ。

アテナの魅力といえばまず、どのキャラが相手でも互角以上に戦えるのが強みだろう。基本的には、サイコボールとサイコリフレクターで牽制し、フェニックスアローで主導権を握りながら、チャンスがあったらサイコスルー（投げ）を積極的に狙っていこう。逆に相手にラッシュをかけられてしまったときは、相手の攻撃のスキに技の出が早い、ふっ飛ばし攻撃（強パンチ＋強キック）で反撃しよう。そうすれば必ず流れをこちらに取り戻すことができるハズだ。

必殺技の使うポイントをしっかり把握し、得意のパターンで戦おう。

②サイコソード

③サイキックスルー

①フェニックスアロー

［オススメの技はこの3つ!!］

フェニックスアローは、弱がヒット中にコマンドを再入力して強で出すと、強に変化するという特性がある。強はスキが大きいので、普段は弱で出して当たったら強にスイッチ、という風に使っていこう。

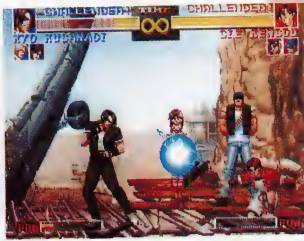
サイコソードはいわゆる上昇するタイプの対空技。出るのが遅くスキも大きいが、空中で出すことができるのでうまく使えば強力な対空技として活用できる。相手に与えるダメージも大きいのでどんどん使おう。

サイキックスルーは普通の投げだが、意外に間合いが広く判定も強いため、気がつくと一方的に投げ勝っていることが多い。相手との間合いも離せるのでメイン技として積極的に狙っていくのがいいだろう。

チームバトルならこのキャラを選ぼう!!

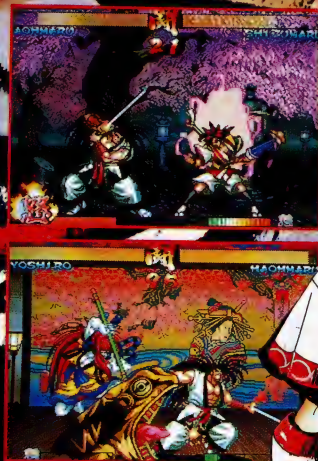
オレたちで決まりだ!!

初心者のキミには 椎拳崇

同じサイコソルジャーチームの椎拳崇を選ぶ最大の理由は、必殺技のコマンド傾向がアテナと似ているため。➕↓↙←＋パンチで飛び道具、空中で➕↓↙←＋パンチ（右向き時）で急降下技と2人に共通の技があるため、コマンドを覚えきれていないうちは椎拳崇は外せないだろう。もちろん、その他の通常技などの性能は違うので、同じキャラだと思って簡単なプレイをしていると後で苦労するぞ。とくに投げ間合いはアテナほど広くないので注意。

上級者のアナタには クラーク

遠くからチクチク刺すタイプのアテナと、もりもり近づいて投げるタイプのクラーク（大門五郎でも可）。毛色のまったく違うこの組合わせに、相手が対応できずおろおろしているところをやっつけるのだ。3人めには、溜め系キャラということでハイデルンあたりがオススメだ（強いし）。コマンドのまったく違う3人を使いこなしてこそ上級者だろう（？）。

※画面は開発中のものです。

PlayStation
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
※画面写真はすべてアーケード版のものです。あらかじめご了承ください。
The Future Is Now
SNK
真打ち登場!!!
侍魂、プレイステーションに見参。
サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣
©SNK 1995
プレイステーション版
[サムライスピリッツ斬紅郎無双剣]
7月5日発売予定/価格5,800円(税別)
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12
◆インターネットで最新情報　SNKホームページ　http://www.neogeo.co.jp
◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00~PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
祝! SNK参入　バーコードを送れ!キャンペーン
「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」と「サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣」
の2タイトルを買うと、"豪華オリジナルイラスト集"が抽選で3,000名に当たる!
プレゼント内容:SNKスペシャルアートブック(完全オリジナルイラストも収録)
●応募方法:「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」と「サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣」の2タイトルのソフトラベルに印刷されているバーコード部分を切り取って
官製ハガキに貼り、郵便番号・住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号を明記のうえ、下記の宛て先までお送りください。
●宛て先:〒107　東京都港区赤坂8-1-22　株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント　「バーコードを送れ!キャンペーン」係
お問い合わせは、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター　TEL.03(3475)7444まで。

電撃Soft Station

じめじめした雨期が到来し、気分がダウン気味の人も多いんじゃないかな？　そんなときはPSのゲームを熱くプレイして、じめじめした気持ちを乾かしちゃおう。持ってるソフトを全部クリアした人は、このコーナーを読んで、期待に胸を膨らませてほしい。

1996JULY
電撃ソフトステーション

「PSの奴隷」でおなじみの『さるかにハムぞう』がPSで大暴れ!かわいいキャラクター(?)がわんさか登場するぞ!!

さるかにハムぞう

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN
画面を見て、たんなるブロック崩しのゲームと思ったらそれは大きな、ま・ち・が・い　このゲームは対戦という要素を組み込みこんで、一風変わった新感覚のブロック崩しになっているのだ。ユニークで味のあるキャラクターも豊富に用意されていて格闘ゲーム同様、友だちとプレイすると熱くなることまちがいなしだぞ～！　（はるかちゃん復活）

ジャンル	PZG	価格	未定
メーカー	メディアワークス	対応周辺機器	未定
発売日	未定		

新感覚ブロック崩しのお出ましだ!!

▲▶キャラクターの持つパドルは、LとRのボタンで、ピンボールのようにボールを左右に打ち分けることもできるのだ。この辺の感覚が斬新で楽しいぞ！

ブロック崩しは普通ボールが下に落ちたら負けだけど、この『さるかに』はちょっと違う！　何回ボールが落ちても決定的な勝ち負けには関係ないのだ。つまり、対戦相手より多くのブロックを消すことによって、センターのマジキリが相手側に移動し、相手画面を潰したら勝ちとなるのだ～。

味のあるキャラ陣にも注目！

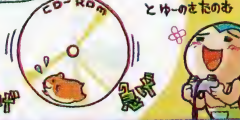
自機（？）となるキャラは、カニ夫とぞう子の2人。しかし、ボールとなるキャラは豊富に用意されているぞ。各ボールキャラにはいろいろな特性があり、千差万別に楽しめるハズ。今回は新たに判明したボールキャラのマイケルとローションの2人を紹介しちゃおう。どちらもトホホな感じです。

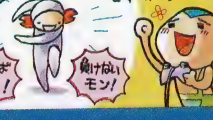
マイケル
●性別：おんな
●属性：妖精
●好きな眠り：パラマウントベット
●好きな時間：レム睡眠時

◀宇宙人に会ったときの絵を掲げ、TV局をまわる人。

ローション
●性別：外人
●属性：ボボ山在住
●好きな堅さ：4B
●好きな国番号：01

◀森の仲間。もっきん音楽隊のコーラスとして活躍中。

まだまだまにあうぞ！『さるかにハムぞう』3つのアイデア大募集中!!

その1　▲CDのゲームデータを読み込むときのグラフィックとアイデアを大募集。キミのオリジナルキャラもOK。

その2　▲「おじゃま」絵を考えて描いてみよう！　スキャニングも可能なので、描いた絵がそのまま使われるかもよ。

その3　▲対戦で勝ったときのポージングは、勝者の特権！　イカしたパフォーマンスを考えて、こちらに送ってね。

あて先は↓
〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館
電撃PS編集部『ハム』係まで
※しめ切りは6月14日♡
住所・氏名も記入してね

緻密な戦略性と、奥深いストーリーを備えたトラップ・シミュレーション『刻命館』が、ついにそのベールを脱ぐ!! ゲーム内容に鋭く迫るぞ

刻命館

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

その秘められた魔力を手に入れようともくろむ者や、病気の娘を救うために主人公の命を狙う夫婦など、刻命館に踏み込んでくる人間たちは全員、様々な希望や欲望を胸に命がけで戦いを挑んでくるぞ。『刻命館』の醍醐味は、そんな彼らを罠にはめ、その命を手玉に取る快感にあるのだ。その危険な魅力に、誰もが虜になってしまうことだろう。（がんのじ）

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	テクモ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	7月26日		

魔の洋館を舞台に繰り広げられる血ぬられた宴…

▲究極の力を得るため、生け贄を集めるのだ。

魔神が封印されているという洋館の主となり、踏み込んだ人間たちをトラップを使って捕獲する……そんなゲームの概要こそ明らかになっていたものの、細かい内容については一切謎に包まれていた『刻命館』が、ついにその全貌を現したぞ！ 刻命館の主人、すなわちプレイヤーは、館内に設置した罠や下僕のモンスターを使って、洋館に入り込む侵入者を捕らえるか、あるいは殺してしまうことができる。そうやって生け贄となる魂を集めて、刻命館に封印されている魔神を復活させることが、このゲームの最終目的なのだ。

侵入者あり!

▲デモシーンでは侵入者たちの言葉のやりとりが展開される。デモが終了すると、侵入者全員のステータスを確認する画面に移るぞ。

作戦をたてろ!

▶館内にトラップを仕掛けたり、資金を元手に館の増築などができるのが、この作戦画面だ。今後の展開を左右する重要なパートだぞ。

▲ダメージを与える罠で命を奪うか、それとも捕獲用の罠で捕らえるか。侵入者の運命はプレイヤーが握る。

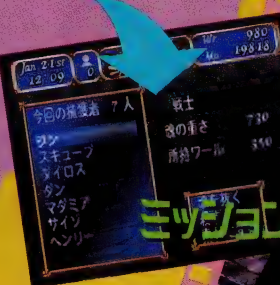
▲侵入者と仕掛けた罠(黄色いマーク部分)の位置をマップで確認!!

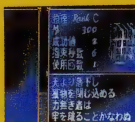
作戦実行!

準備がととのったら、いよいよ作戦開始！ マップで侵入者の位置を確認しつつ接近して、タイミングよく罠を作動させよう。もちろん敵も手持ちの武器で反撃してくるので要注意。

刻命館を侵す者、死をまぬがれじ…

▶登場する侵入者を全員片づければ、ミッションクリアだ。そのシナリオでの成績が表示され、次のシナリオのオープニングデモが始まる。勝利に浮かれず、気を引きしめて次の戦いに臨もう。

今夜も魔のトラップが、侵入者に襲いかかる…

罠 館のいたる所に張りめぐらせろ!

プレイヤーはトラップ以外の攻撃手段を持っていないので、侵入者と戦うためには必ずトラップを仕掛ける必要がある。トラップは設置するたびにMPを消費し、効果の高いものほどその消費量は大きい。魔力の消費をなるべくおさえ、最小限のトラップで敵をしとめるのが理想だ。

◀罠は捕獲、ダメージ、混乱の3タイプがある。

▶黄色いマークが仕掛けた罠。「作戦」が大事だぞ。

種類も多彩!

ゲームに登場するトラップの数は、現在わかっているものだけでも30種類以上におよぶ。最初のうちは、シンプルで効果も低いトラップしか使えないが、主人公のレベルが上がれば強力なものが使用可能になる。

トラバサミ

檻(おり)

クレーン

増築と罠の相乗効果で追いつめろ!!

トラップの効果を十二分に発揮できる戦い専用のエリアを増築し、そこに罠を密集させるのがとりあえずの基本 そのエリアに敵をうまく誘導してしとめるのだ 自分が罠にかかる危険性も少なからずあるのだが…

増設 洋館を改築して動けるエリアを広げよう!

作戦画面では、手持ちの資金を元手にして、館の改築や増設もできる。増設の方法は「廊下の増設」と「部屋の増設」の2種類で、改築は増設した部分のみが可能。死のエリアを作って侵入者を逃すな!

廊下の増設

部屋の増設

侵入者 館をおとずれる様々なキャラクターたち

侵入者にも、それぞれ館に踏み込む目的というものが存在する。また、職業やレベルはキャラによってまちまちだ。敵の目的はデモシーンのやりとりで、強さはデモ後のステータス画面で確認できる。

戦士 体力と攻撃力に長ける。動きは鈍い。

トレジャーハンター トラップを素早くかわしてしまう。

忍者 たまに瞬間移動で接近してくる。

戦慄のオープニングにも注目なのだ!!

オープニングビジュアルでは、何者かに追われ、逃げまどう人間(?)の視点で館の中の様子が表現されている。とっても怖い……。

▶代々の主人の肖像が並ぶ廊下

STORY 今、魔神が蘇る。

第2王子の策謀によって国王暗殺のぬれぎぬを着せられた、ゼメキア国の第1王子、それがこの物語の主人公だ。一命を取りとめた王子は、契約を交わした者のすべての望みをかなえるといわれる呪われた洋館、「刻命館」の主人となって、魔神を復活させるための魂を集め始める。魔神に願い、究極の力を得て、自分を陥れた者たちに復讐するために…。幾多の人間の魂を犠牲にする壮絶な復讐劇が、ここに幕を開けるのだ。

▲敵か味方か? 主人公を助ける謎の美女・アスタルテ。

そして驚愕の第1話は…?

第1話では、主人公はまだ刻命館の主人になっていない。この時点の主は、刀を振り回す仮面の男・アルデバラン。アルデバランを倒し、"契約の証"である指輪を奪えば、館の魔力を我がものにできるらしいのだが……。果たして?

◀▲アルデバランを倒し、館の主の座を奪え!

ペイント＆サウンドツールだけでなく、パズルゲームやネジコン専用ゲーム(!?)なども入った超お買い得ソフトが登場!

STUDIO P
スタジオ P

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN
『動画でパズルだ！　プップクプー』の続編ということで、ＰＺＧだと思っていたけど、なんと今回はツールソフト！　なんとなくいじっているだけでもけっこう楽しい。また、おまけでついているネジコン専用の『ぞうきん絞りゲーム』は、単純だけど燃える！　ついむきになってプレイして腕が痛くなってしまった。（「ま」のアッキー）

ジャンル	ETC	価格	¥5,800予定
メーカー	アジェンダ	対応周辺機器	メモリーカード(1〜15ブロック) マウス、ネジコン
発売日	7月5日予定		

ミニゲームも楽しい、超充実のツールソフト登場!!

この『ＳＴＵＤＩＯ Ｐ』はＰＺＧ『動画でパズルだ！　プップクプー』の２作目なのだが、今回はペイントとサウンドのツールがメインのソフトになっているのだ。もちろん、ヘルプ機能やグラフィック、音楽のサンプルなども用意されているので、初心者でも安心して使えるようになっている。また、ツールだけでなく「壷作成機能」やパズル、ぞうきん絞りゲームなどの「ミニゲーム」もあるので、お買い得度も、楽しさも満点だぞ！

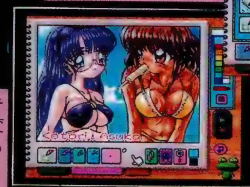
▲これが選択画面。部屋の中にある壷やバケツなどを選ぶことで、ツールやミニゲームに移動することができる。

機能満載のツール

使いこなそう!!

描く! グラフィック

▶ペイント機能も充実していて、かなり自由にグラフィックを描けるぞ。

▲ポリゴンキャラのテクスチャーを変えることも可能だ。

◀これは32768色のグラフィック。練習すれば、こんなグラフィックも描けるようになる!?

ペイントツールでは16色、256色、32768色の３パターンを使うことができる。また２Ｄだけでなく、３Ｄのモードもあり、サンプルとして入っているポリゴンキャラの形を変えられるのだ。

動く! アニメーション

ペイントツールにはアニメーション機能もついている。16色で描いたグラフィックの場合、最大６枚を順番に表示したり、スクロールさせたりしてアニメーションを作っていくのだ。

◀画面写真では動いているように見えないが、走行中の電車を弁当売りのおじさん（？）が、追い抜いて行くのだ。

鳴る! サウンド

▶音符１つずつに発音時間（長さ）、音程、強さ、パンポット（音の鳴る方向）の４項目を自由に設定することができるぞ。

サウンドツールは最大９トラックのメロディと、ドラムトラックを使って本格的なサウンドを作ることができる。音色もスタンダード、アナログ、ワールド、ダンス等の６種類から自由に選べるのだ。

ペイント、サウンド、どちらのツールも機能はかなり充実している。いきなり使いこなすのは難しいから、初めはソフトに入っているサンプルを使って慣れるのがベストだろう。また、このソフトはパッドでプレイすることもできるが、できればマウスを使ったほうが快適にプレイできるぞ。

ネジコン専用!? ミニゲーム

このソフトにはおまけとして動画とサイコロのパズルゲームとネジコン専用のぞうきん絞りゲームが入っている。どれもおまけとは思えないほど良くできていて、かなり遊べるぞ。

◀パズルはネジコンでなくてもプレイできるぞ。

▶奥のバケツの水を手前のバケツに移しかえるのだ。

必見? 壷だって作れるぞ

陶芸家の気分（!?）が味わえるのがこの壺作成機能だ。土を練るところから始まって、ろくろを回して形を作り、表面に模様をつける。そして時間と温度を設定し、焼きあがれば完成なのだ。

ペットを育成するニュースタイルのソフトが登場
君だけの天使が、毎日の生活を可愛く楽しく彩ってくれるよ!

スリーピングアニマル

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

恋をはぐくんだり、娘や生徒を育てたりだけでなく、「馬」を育てるゲームがあるんだから、動物が好きな人のためにこんな育成ＳＬＧがあってもいいよね。今後は、いろんな趣味の人の、いろんなニーズに応える姿勢が作る側にも求められると思うぞ。『スリーピングアニマル』はその１つの答えなのだ（チト大げさ？）。（がんのじ）

ジャンル	育成ＳＬＧ	価格	未定
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	未定		

お好みは元気な子猫？ それともかわいいワンちゃん？

動物は好きだけど、マンション住まいだったり、動物嫌いの家族がいたりで、ペットが飼えない…。そういう人のために、ＰＳで犬や猫が飼えるソフトを作ったらどうだろう？『スリーピングアニマル』は、そんなコンセプトで開発された、ＡＩを持つ犬や猫と思いのままにコミュニケーションを楽しめるソフトだ。プレイヤーは、餌をあげたり音を聞かせたりなど、いろんな方法でペットとコミュニケーションをはかることができる。また、動物たちもそれに合わせて、性格に応じた愛らしい反応を返してくるのだ。

いろんな場所でペットが飼えるぞ!

和室やフローリング、芝生など、ペットと触れ合う場所は自由に選べるぞ。

犬 ―イヌー

知能が高く、仲良くなればなるほど飼い主に従順になる可愛がり甲斐のある犬。こちらからのコミュニケーションに確実に反応してくれるので、相手にされずに虚しい思いをすることはない。鼻も、きく。

◀▼物覚えが良く、言うことをよく聞いてくれる。子供の頃から可愛がれば素直に育つのだ。

▲見守っているだけでも愛情がこみあげる。

▲こんなアニメ調のグラフィックもあるぞ。

④こっち向いてよ!

ラッパに太鼓、口笛などでペットの気を引こう。寝ているところを起こして不機嫌な顔を楽しむのも一興。

愛情が大切なのだ★

正しいペットの飼い方

ペットとのコミュニケーションは、各種アイコンをクリックしておこなう。動物と遊ぶフィールドを変更したり、時間が進む早さやＢＧＭの音量を調節したりもできるぞ。

◀ただかわいがるだけでなく、病気などにも気をつけて育ててやるのだ。

②エサをあげよう

飼い主として、ペットの好き嫌いぐらいは知っておきたいもの。途中で取り上げるなどという意地悪は×。

③おもちゃで遊ぼう

ボールやミニカー、小動物の模型などのオモチャでペットと遊ぼう。心が触れ合う楽しいひととき。

ペットたちは、ゲーム内に設定された時間の流れにしたがって成長もする。大人になればなるほど知能が発達し、反応も変化するのだ。

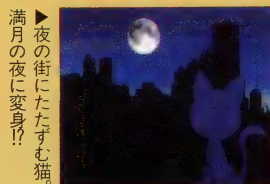
①コミュニケーション

飼い主の動きをじっとうかがっているプリティーなペット。ちょこんとすわる姿がたまらなく愛らしい。

猫 ―ネコー

気まぐれで移り気、さらに感情の起伏が激しい、つかみどころのない猫。そこがまた魅力でもあるのだが…。豊かな表情に妙味があり、考えていることがストレートに顔に出る。耳が、いい。

▶夜の街にたたずむ猫。満月の夜に変身!?

▶基本的に気まぐれ。寝たいときに寝て、気が向けば遊ぶ。

▶表情が豊かで微笑ましいのだ。

世界新記録を樹立するのに必要なのは、まず第一に素早いボタン連打！
叩いて、叩いて、叩きまくって、指先の限界に挑戦するのだ!!

ハイパーオリンピック イン アトランタ

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN
「対戦プレイ」が一番楽しいけど、世界記録を狙うのもなかなか燃えるッス。〝REPLAY〟として、そのときのプレイを後で見ることができるんだよね。それがみょうに燃えるッス。だからといって、人の家の周辺機器を壊したり、爪を割って流血したりしないようにね。
（編集部でプレイしたときにバカみたいに燃えて、筋肉痛になって困った小林）

ジャンル	SPG	価格	¥5,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	6月28日		

コントローラを叩きまくって世界記録を叩きだせ！

あの懐かしの『ハイパーオリンピック』が、パワーアップしてPSに登場するぞ！　操作方法は単純明快で「ボタンの連打」と「タイミングよくボタンを押す」だけ！　ポリゴンで描かれた選手の動きは、笑えるほど（？）リアルだ。とにかく理屈抜きで連打して、全11種目に挑戦しよう!!

▲素早い連打のうえに、シビアなタイミングが必要とされる、投てき競技。叩きまくるだけではダメなのだ。

▶連打連打！　単純だけど、これが一番燃えるぞ。

▶タイミングと角度が大切。連打以上にテクニックが必要だ。

飛べ！

できればダメ！

Using trick?

▲連射機能を使うと、警告が表示されて速度が落ちてしまう。やはり己の力で勝負だ！

4人同時プレイが熱いぞ

▼交互プレイの時には、相手の試技を観察し、タイミングを盗もう。

▲4人が一斉にスタート！　フライングには気をつけよう。

このゲームの醍醐味はなんといっても多人数プレイだ。相手より1秒でも速く走り、1cmでも遠くへ飛んだときはもう最高！　1人でプレイするよりもいい記録が出せるはずだぞ。

選手の動きがカッコいい！

◀ポリゴンで描かれた選手たちは、とってもダイナミック！　視点移動でグリグリ動く姿は、大迫力で臨場感満点だ。

とにかく、ひたすら連打だ!!（でもタイミングもとっても大事）

こんなところも楽しむことができるぞ！

選手の動きはとてもリアルで、ハンマー投げや三段跳びで失敗したときなどは、ミョ〜におかしい。記録に挑戦するのもいいけど、そんなところを楽しんでみるのもいいかもしれないね。

▶失敗すると変な踊りをしてくれるぞ。

▶まるでバンザイしているように見える。

全種目と世界記録

種目	世界記録
100m走	WR 9.85sec
走り幅跳び	WR 8.95m
水泳100m自由型	WR 54.01sec
110mハードル	WR12.91sec
円盤投げ	WR 74.04m
砲丸投げ	WR 23.12m
槍投げ	WR 95.66m
棒高跳び	WR 6.14m
走り高飛び	WR 2.45m
三段跳び	WR 18.29m
ハンマー投げ	WR 86.74m

PS最強のカルトソフト、『厄』の続編が登場!
今度はゲーム業界を舞台に、呪いの新システムが炸裂!!

厄痛 ー呪いのゲームー

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

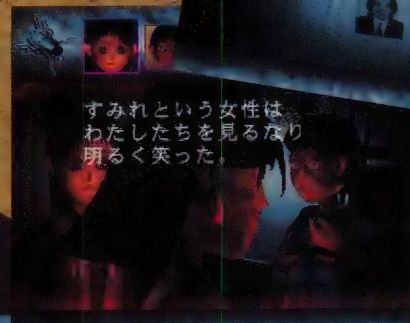
システム面は前作をベースとしながら、随所に盛り込まれた「呪いの新システム」がプレイヤーを恐怖させるという『厄痛』。その新システムは、どうやらプレイするまでのお楽しみになりそうだが、とにかくトンデモナイ何かが起こりそうな予感がする。そう……、もう誰も、彼らを止めることはできないのだ……。（ケもイワシンカチ）

ジャンル	AVG	価格	未定
メーカー	アイディアファクトリー	対応周辺機器	未定
発売日	夏予定		

呪い その1 脳髄を直撃する「陰気」さ!!

プレイヤーによっては、「死んだおばぁちゃんが見えた！」などと、ゲームに入っていない「何か」まで見せてしまったという衝撃的なＡＶＧ『厄〜友情談疑』が、強烈にパワーアップして帰ってくる!! もちろんパワーアップの方向性は、より「陰気」に、より「不気味」に、より「笑える」だ。

▲ツブレソフトの新作「お魚ちゃんフォーエバー」。一度は遊んでみたいものだ。

◀どんな「呪いの新システム」が隠されているのだろうか……。

◀実は、主人公は、いきなり殺されてしまうツブレソフトの社長なのだ。

◀ツブレソフトの新作を酷評する、女性編集者すみれ。彼女にも異常な設定があるのだ。

◀みすずの幼なじみ、省吾。どこにでもいる、普通の高校生だ。外見は…普通じゃないけど。

様々に趣向を凝らした「呪いの新システム」も、多数導入!!

◀後ろから首を絞められるツブレ・弟。彼に関する詳細はまだ明かされていないのだが……これは……。

今度はゲーム業界が舞台なのだ!!

その夏は、楽しいアルバイトに明け暮れるはずだったのに…

STORY

幼なじみの高校生、みすずと省吾は夏休みを利用してツブレソフトというゲーム会社でアルバイトを始める。２人に与えられた最初の仕事は、雑誌社への新作ソフトの売り込みだった。ところが、その新作ソフトは辛口の批評で有名な女性編集者すみれに酷評され、それを苦にしたのかツブレソフトのツブレ社長は失踪し、やがて不可解な死を遂げてしまう。しかし、みすずの元に、死んだはずのツブレ社長からの電話が……。

呪い その2 恐怖漫画の巨匠が参加!!

呪いのパワーアップ最大のポイントは、知る人ぞ知る恐怖漫画の巨匠、日野日出志先生（居合い斬り三段←実話）が、クリーチャーデザインで参加していることだろう。日野先生はゲーム中に登場するいわゆるモンスター関係のデザインを担当されているのだが、それだけでなく、ストーリーや設定などにも様々なアイディアを提供されたそうだ。どのような恐怖が『厄』の完成度の高いザッピングシステムに持ち込まれたのか、今から楽しみなところだ。もちろんそれだけでなく、他にも「呪いの新システム」が多数導入されているぞ！

▼クリーチャーだけでなく、登場人物のグラフィックも相当エグさを増している。うぅ、しかし、なんとも言えませんな。

▲また、背景のグラフィックなどもまるで恐怖漫画そのままの雰囲気。日野先生曰く、「これは壮大なギャグです」……だそうです。

▲これが日野先生デザインのクリーチャー。輪郭や目玉に、日野先生独特のタッチが活かされている。

厄痛・他

秒間60フレームで再現されるスーパープレイの数々!
マルチタップ対応で8人同時プレイも可能だ

TOTAL NBA'96

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

6月8日に東京、6月9日に大阪でこのゲームの体験イベントが開催されるのだ。いち早くプレイしたい人は、ぜひ参加して「TOTAL NBA'96」の臨場感を実感しよう。また参加者全員に、このソフトの体験版がプレゼントされるぞ！　詳しい時間や場所は、SCEインフォメーションセンター（TEL03-3475-7444）まで問い合わせてね。（KAWA）

ジャンル	SPG	価格	¥5,800
メーカー	SCEI	対応周辺機器	マルチタップ
発売日	7月5日		

これぞNBA!!

華麗なテクニックをぶつけあう対戦が熱い!!

このゲームに登場する選手は、驚くほどリアル！　それもグラフィックだけでなく、疲れてくると能力が下がるなどの目に見えない部分までもリアルにデザインされているのだ。また、ゲームモードも１試合のみのエキシビジョン、全82試合を戦い抜くシーズン、トーナメント制のプレイオフと、こちらも実際のＮＢＡのシーズン方式に忠実なのだ。

▲▶このダンクやフリースローの画面を見ただけでも、選手たちの躍動感までも伝わってくるようだ。このリアルさは、ハンパじゃないぞ!!

◀選手の動きだけでなく、英語の実況や観客の歓声なども、リアルに再現。

繰り広げられる熱い攻防!!

▼タイミングをはずして、ブロックをかわしながらシュートするテクニックだ。

ダンクシュート

フェイドアウェイだ!!

▼▶実際の試合でもなかなか成功しない、超高度なシュート・テク。それがアリ・ウープだ。

アリ・ウープ

ジャンプブロック!!

シミュレーションモード

監督気分も味わえるぞ

このモードでは、ただ選手を操作するだけでなく、試合ごとに出場選手やポジションなどを決めることができる。また試合中は選手の疲労を考えてタイムアウトをとったり、フォーメーションの指示を出したりもできるぞ。

◀積極的に３ポイントを狙うフォーメーションで、一気に点差を広げるのだ。

▶敵の作戦にあわせたフォーメーションチェンジが、勝利のカギを握るのだ。

オフェンス

ディフェンスの頭越しにのけぞりながらシュートする「フェイド・アウェイ」や、空中でボールを受けた選手がそのままダンクを決める「アリ・ウープ」など、ＮＢＡならではの多彩な攻撃が可能だ。また「ダンクシュート」が決まったときには、ズームアップでダンクシーンをリプレイするなど、演出面での配慮もバッチリなのだ。

▶ブロックに成功したからといっても油断は禁物。こぼれたボールを取りに走れ!!

▲１対１で相手をマークする、フルコートプレス。かなり体力を消耗してしまうのだ。

ディフェンス

敵がパスしようとしたところをスティールでカットしたり、シュートをジャンプブロックして、敵の攻撃を阻止しよう。また、ディフェンスは「フルコートプレス」「ハーフコートプレス」の２つから、フォーメーションを選ぶこともできる。

OFFENCE

DEFFENCE

クルトとステラの小さな冒険物語が、今、はじまる

くるくるトゥインクル ～おねがいおほしさま～

ジャンル	PZG
メーカー	トミー
発売日	8月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	未定

落としたブロックをどう動かすかが勝負のカギだ

このゲームは今までにはない、新しいタイプの対戦オチ物ＰＺＧなのだ。ルールは単純で、「カーソルを使って、タテ２個×ヨコ２個のブロックを上下か左右に入れ替えて、同じ石を３個以上そろえればよい」というもの。従来のオチ物ＰＺＧは、「降ってくるブロックをどこに落とすか」がポイントになっていた。しかし、このゲームでは「すでに落としたブロックをどう動かして消すか」が勝負どころとなり、この点が従来のモノとは一味違う面白さを生み出しているのだ。そのうえルールがシンプルなので初めての人にも簡単だし、腕が上がれば連鎖を狙うこともできる。自分の腕次第で一発逆転も十分可能なのだ。また、クルトをステラの２人が織りなす物語にも注目したい。２人が願い事をかなえてくれるという女神様と会うために、12守護神が持つ「くるくるトゥインクル」を集めようとするところから物語は始まる。果たして、２人は無事女神様に会えるのだろうか…。

▶12人の守護神は、星座にちなんだキャラクターになっている。

▲落ちてくるブロックはヨコ一列に並んで降ってくる。この時点ではまだ操作できないのだ。

◀4ブロックをくくれるカーソルを操作し、ブロックを消そう。

奇妙なお化け屋敷「雨月座」で展開される、妖しくも哀しい物語……現世と冥府の狭間から脱出せよ!

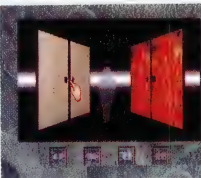
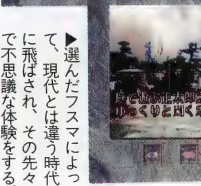
雨月奇譚

ジャンル	AVG
メーカー	トンキンハウス
発売日	6月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	未定

古典「雨月物語」を題材にしたオムニバスAVG

▲不思議な少女の後を追ううちに、いつのまにか迷い込んでしまう、謎のお化け屋敷「雨月座」。

▲お化け屋敷の見せ物「夢屋」。この奥には、雨月座の座長が眠っているらしい……。

ホラーやスプラッター物のグロテスクさとは、一味違う怖さをもったＡＶＧが登場するぞ。日本妖異文学の最高峰と言われる「雨月物語」から選び出された、３編の物語がシナリオの原案になっている。「人の心に潜む執念、怨念」がテーマだから、残酷なだけのスプラッター物に飽きた人にはオススメのサイコスリラーになっている。操作はアイコン選択で進む簡単なもの。ストーリーを見せることに重点を置いているので、映画を見るような感覚で楽しめるぞ。現実と幻、過去と未来を結ぶ「雨月座」。そこに迷い込んでしまった主人公の運命は!?

◀「夢屋」で酒を飲まされて意識を失った主人公。２つのフスマのどちらかを選ばされることになるのだ。

▶選んだフスマによって、現代とは違う時代に飛ばされ、その先々で不思議な体験をする。

釣りゲー史上初(?)の２Ｐ対戦可能! 原作ファンならずとも、釣りゲー好きにはお勧めの一本だ!!

釣りバカ日誌

ジャンル	SPG
メーカー	小学館プロダクション
発売日	8月予定
価格	¥6,800予定
対応周辺機器	未定

あのハマちゃんとスーさんが、PSでも大暴れ!

釣りマンガの大御所作品「釣りバカ日誌」が、本格釣りゲームとしてＰＳにお目見えするぞ。原作でおなじみのキャラはもちろん、オリジナルキャラも原作者の北見けんいち氏が描き下ろしているのだ。そして、かんじんのゲームもメインとなる「魚を釣る」という部分だけでなく、遊びの要素が満載しているぞ。釣った魚の魚拓が取れたり、愛妻みち子さんが魚の調理法を教えてくれるのだ。

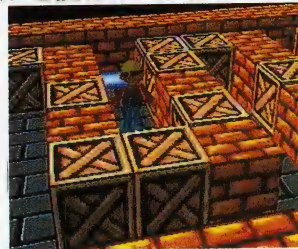
◀関東近郊の釣り場で、春夏秋冬それぞれの釣りを楽しめるのだ。

名作PZGに、新要素が加わってパワーアップ!

究極の倉庫番 ～ひとりだけのカーテンコール～

ジャンル	PZG
メーカー	伊藤忠商事
発売日	9月予定
価格	未定
対応周辺機器	未定

新要素"トラップ"がパズルを複雑かつ面白くするぞ

数多くの機種に移植され、総売り上げ百万本を越える『倉庫番』が、感動のストーリーを加えて登場だ。物語は主人公の"人形・ラビ"が人間になるために、倉庫番のアルバイトを続けていくのだ。ストーリーのほかにも、浮かんでしまう荷物や、オバケが化けた荷物が紛れこんだりする新要素の「トラップ」がステージ別に用意されている。より解きがいがあるものになっているぞ。

◀今までにはなかったナナメからの視点などでプレイできるのだ。

アーケードの人気PZGが、リメイクされて登場! PSオリジナルの新モードも加えられているぞ

シルエット☆ストーリィズ

ジャンル	PZG
メーカー	KANEKO
発売日	7月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	未定

単純ながらも奥が深い、ロングセラーの陣取りゲーム

アーケードで人気のあった『ギャルズパニック』のシステムを採用し、更に改良されて作られたのが、この『シルエット☆ストーリィズ』だ。ルールは「移動中に敵に触れられないようにしながらラインを引き、自軍の陣地を広げていく」というシンプルなもの。アクションパズルでありながら、マルチエンディングや登場キャラの着せ替えモードなどの新要素が加えられ、楽しみ方が増えているぞ。

◀自分の陣地を広げていけば、隠れたグラフィックが見えてくるぞ。

爽快感バッチリの爆発アクションパズル! 新キャラを使いこなして友だちと対戦しまくれ

新型くるりんPA!

ジャンル	PZG
メーカー	スカイ・シンク・システム
発売日	7月予定
価格	¥4,800
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

「火種ブロック」の登場で、爽快感がパワーアップ!

人気の高かった『くるりんＰＡ！』が大幅に改良されて、ＰＳに再登場するぞ。新たに追加された「火種ブロック」のおかげで、点火口がなければ消滅していた「炎」が「火種」として残り、ほかのブロックの影響を受けて再発火するようになったのだ。これで連鎖の可能性が上がり、大連鎖の爽快感がグッと増しているぞ。初心者には、ブロックの組み方などを練習できるトレーニングモードもあるのだ。

◀キャラが10人に増えて、スペシャルアイテムも10種類になったのだ!

キミは芸能界を夢見る1人の女の子をアイドルに育て上げられるか!?

ヒロインドリーム

5人の候補生の1人、舞木静を"ヒロイン"に育てる新人アイドル育成SLG『ヒロインドリーム』。今回は声優情報と最新画面写真を公開するぞ!!

プレイヤーが育てるのは彼女!!

舞木 静

SHIZUKA MAIKI

プレイヤーが育てることになるアイドル候補生が彼女、舞木静だ。他の4人の候補生のように突出した才能を持っていないうえに、彼女はディレクターのことが大嫌い。前途は多難なものになりそうだ。

▲明るくかわいい女の子。ムラっ気なのが玉にキズだけどね

豪華声優陣の競演も見逃せない!!

このゲームのヒロインである、舞木静の声を担当するのは西村ちなみさん。彼女のライバルとなる4人の少女、源舞由紀、大羽音夢、神楽姫子、見和麗は、それぞれ高野麗さん、大谷育江さん、かないみかさん、折笠愛さんといった人気声優が担当しているぞ。その他、脇を固めるサブキャラたちも豪華メンバーが演じている。さらに、ゲームの主題歌は、なんとかないみかさんが熱唱しているのだ。声優ファンにとっても、見逃せないゲームになるのは間違いないぞ。

▶というわけで、『ヒロインドリーム』に登場する声優の方々。他のゲームでもファンにはおなじみの人ばかり、熱い演技に期待できそうだぞ!!

◀▼下のマップ画面で移動し、女の子のいるところへ行くと、左のAVGのようなイベントシーンに突入することもある。

▲これがステータス画面。ここで彼女の状態を確認するわけだ。

▶オーディションに受かり、仕事がもらえるとフル画面のグラフィックが見られる。これはがんばるしかない!

ヒロインドリーム

ジャンル	育成SLG	価格	未定
メーカー	マップジャパン	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	9月予定		

今年の夏も気ままな海底散策に出かけよう!

アクアノートの休日 MEMORIES OF SUMMER 1996

ジャンル	ETC
メーカー	アートディンク
発売日	7月19日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(4ブロック)

海底散策が楽しめるソフトの夏期限定版が登場!

プレイヤーの気のむくままに広い海底を散策する……そんな一風変わったソフト『アクアノートの休日』。その続編で夏期限定版としてリリースされるのがこのソフトだ。基本的な内容は前作と変わりないが、オープニングやエンディングのムービーが変更されていたりする。そのほかにも、一画面に表示できるP－LIFEがアップしていたり、自動航行モードが追加されているぞ。自動航行モードとは、プレイヤーが操作しなくても障害物にぶつかったときなどに、自動的に向きを変更してくれる機能なのだ。

▲これが今回のタイトル画面。散歩気分で遊べる手軽さは前作から変わらない。今回も、いろいろな「不思議」がプレイヤーを待っているのだ。

再び海底散策に出かけよう!

▶快適な海底の旅がおくれるように、操作しやすい環境にしておこう。

A world beyond your imagination.

▲今回はいったいどんな世界が待っているのだろうか。

最強のモンスターを育て上げて、年間モンスターランキングの1位を目指せ!

モンスターファーム

ジャンル	SLG
メーカー	テクモ
発売日	秋予定
価格	未定
対応周辺機器	未定

バトル大会で賞金を稼ぎ、モンスターを育てるのだ

『モンスターファーム』は、プレイヤーがブリーダーとなりモンスターを育成していくSLGだ。モンスターは、トレーニングや放牧などを繰り返すことで成長していく。そして、各地の闘技場で開かれるバトル大会に出場して賞金を稼ぎ、最終的に毎年発表される年間モンスターランキングで1位になることが目的なのだ。モンスターは、円盤石と呼ばれるものにデータが封じ込められ、そこから再生することで生まれる。円盤石は、音楽CDから作り出したり、合体させられるので多彩なキャラメイクが楽しめるぞ。

▲トレーニングやアイテムの使用など、育成の方法によってモンスターの成長も変化する。

▶登場するモンスターの一つ、ゴーレムの雄姿だ。自分の好きな音楽CDから円盤石を作れるので、どんなモンスターが生まれるか楽しみだね。

▲モンスターをバトル大会に出場させて、その成績に応じた賞金を獲得していくのだ。

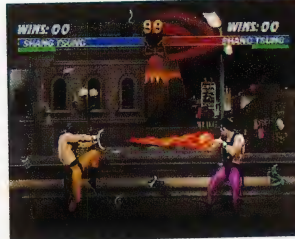
◀バトル大会での視点はいろいろあるのだ。育てられるモンスターは一度に一頭だけなので、バトルの様子をしっかり見て、応援してあげよう。

アメリカン格闘ゲームの最高峰が遂に日本上陸! 新フィーチャーが満載で、さらなる激闘へ進化する

モータルコンバット3

ジャンル	対戦ACT
メーカー	SCEI
発売日	6月14日予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	なし

前作を遥かに上回る熱い闘いが繰り広げられる!

全米のアーケードでトップの座に輝く『モータルコンバット3』が、完全移植されて登場だ。この『3』には、前作からの7人のほかに新キャラ7名が追加され、しかも隠しキャラまで登場する。そのほかにも、コンボやコンバットコードなどの新しいフィーチャーがたくさん盛り込まれている。先に発売されたアメリカでは、アーケード版を超える移植とまでいわれる作品なのだ。

◀2種類のコンボやスペシャルアタックを駆使した闘いが熱いぞ。

太平洋を舞台に繰り広げられる巨大戦艦の激闘! 悲劇の戦いを繰り返すことになるのか。それとも…

提督の決断Ⅱ

ジャンル	SLG
メーカー	光栄
発売日	8月予定
価格	¥10,800
対応周辺機器	メモリーカード(4ブロック)

100種類を超える艦船が激突するSLGの決定版

光栄が誇る太平洋戦争をテーマにした戦略級SLG『提督の決断Ⅱ』が、PSに移植されるぞ。プレイヤーは日米いずれかの軍の最高責任者として、戦争を勝利へと導くために自国の艦隊を指揮していくのだ。用意されているシナリオは全部で10本。それぞれに複数の勝利条件が設定されているので、敵がいったい何を目指しているかを読みとることも、大切なポイントになっているのだ。

◀毎月初めに開かれる会議は、カードゲーム感覚で進められるのだ。

7UPマスコットキャラクター、スポットがハリウッドの世界を舞台に冒険を繰り広げる!

スポット(仮)

ジャンル	ACT
メーカー	ヴァージンインタラクティブ
発売日	未定
価格	未定
対応周辺機器	未定

スポットのコミカルなアクションに大注目だ!!

7UPの人気キャラクター、スポットの新しい冒険がPSで始まるぞ。ゲームの内容は、ハリウッドの世界に紛れ込んでしまったスポットが、海賊船や原始時代などいろいろな世界を冒険するACT。次々に現れる敵やトラップをかわしたりやっつけながら、ステージの最後に待ち受けるボスを倒してクリアしていくのだ。また、ムービーやゲーム中の要所要所には、映画的な演出が盛り込まれているぞ。

◀画面に向かってアカンベーをしたりと、スポットの動きが実に多彩。

「月下の棋士」の世界を再現した将棋ゲームが登場! 氷室将介のように棋界を揺るがすことができるか

月下の棋士－王竜戦－

ジャンル	TBL
メーカー	バンプレスト
発売日	8月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	バックアップ(2ブロック)

「月下の棋士」ファンも納得する臨場感あふれる演出

週刊ビックコミックスピリッツで連載中の「月下の棋士」が、PSに登場だ。原作の世界観を忠実に再現するために、セル画を描き起こしたり豪華声優陣を起用している。そして対局の前後だけでなく対局中も、「相手が王手を指す」といった場面などに棋士たちの心中を表現した演出が入るぞ。ゲームモードは全部で4つあり、「王竜戦編」では氷室将介となりトーナメントを勝ち抜いていくのだ。

◀王竜戦では登場するキャラクターがそれぞれ違った戦術で挑んでくる。

緊急発表！『ストZERO2』、おもちゃショーに出展決定

前作のＰＳ版発売から５カ月、移植の発表からではわずか２カ月で、あの超話題作『ストＺＥＲＯ２』がおもちゃショー（6月5～7日、於：幕張メッセ）に出展されることが明らかになったぞ！　また、同時に発売予定の方も「今冬予定」から「今夏予定」に変更になった。これはひょっとして、思いのほか早く発売されるのかもしれないぞ。また、他の展示４作品にも期待大だ!!。

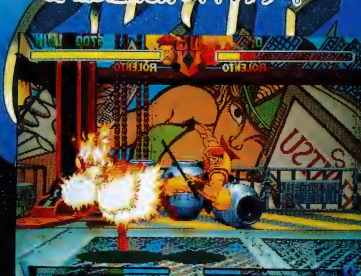
移植発表からわずか2ヵ月 超話題作『ストZERO2』早くも登場か!?

◀『ストＺＥＲＯ２』といえば、やはりさくらでしょう。リュウ・ケンとは微妙に違う必殺技が魅力です。

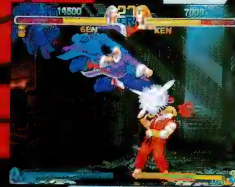
▲新旧（?）女子キャラ対決！　春麗にも女の意地がある!?

◀前作の隠しキャラは、最初から使用可能なのだ！　ダン!!

ロレント

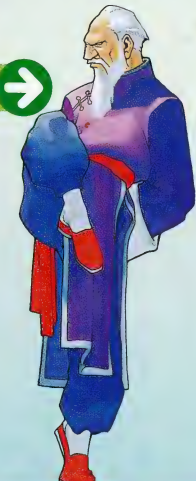
名作格闘ＡＣＴ『ファイナルファイト』から登場のロレント。爆弾を隠し持っていたりするが、使用頻度は低いかも。ナイフ投げという、シリーズ初の「現実的な」飛び道具を持つキャラクター。

▲ところで、マッドギアとシャドルーには、何か関係があるのだろうか？

元

シリーズの元祖タイトル『ストリートファイター』から復活した元。パンチボタン、あるいはキックボタン３つの同時押しで、性格、コマンドのまったく異なる２系統の技体系を選ぶことができる。

◀２系統の技は、入力もタメ系とコマンド系にわかれるのだ。

ザンギエフ

ダルシム

ファン待望の復活を遂げたダルシムと、ザンギエフ。伸びる手足と吸い込みスクリューは『ストＺＥＲＯ２』になっても、もちろん健在だ。ダルシム使い、もしくはザンギ使いのキミ！　忘れてないよね？（ホンダとブランカのことも、忘れないでほしいな）

アーサーとアスタロトの謎魔界村

『魔界村』のキャラクターたちが挑戦する、アクション要素の強いPZG。同シリーズがもともと持っていたパズル性が強調された１本なのだ。指先と頭でクリアだ！

■PZG　■8月下旬発売予定
■¥5，800（予価）

スーパーパン コレクション

アーケードで大好評を博した「スーパーパン」シリーズ3作を1枚におさめたお買い得盤。ゲームシステムが極めて単純なために、ハマるとなかなかヤメられないのだ。

■ACT+PZG　■8月上旬予定
■¥5，800（予価）

井出洋介名人の新実戦麻雀

「名作」の誉れ高いファミコン版を、大幅にパワーアップした（当たり前だって）麻雀ソフト。ちなみに、今回はソフトにあわせた、専用コントローラの発売はない。

■TBL　■6月28日発売
■¥4，800

ガイファード（仮称）

毎週月曜午後6時半、テレビ東京系列で大人気放映中の「ガイファード」。当初からゲーム化は発表されていたが、PSにもAVGとして登場することが発表されたぞ。

■AVG　■発売日未定
■価格未定

 ※『ストＺＥＲＯ２』の写真はすべてアーケード版のものです。

RANKING STATION EX ランキングステーション

4月1日〜4月30日

ソフト売り上げTOP20

順位	前回順位	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	鉄拳2	ナムコ	対戦ACT	35681
2	2	バイオハザード	カプコン	AVG	16410
3	—	ときめきメモリアル ～プライベートコレクション～	コナミ	ETC	11499
4	—	ジャンピングフラッシュ!2	SCE	ACT	4362
5	19	チョロQ	タカラ	RCG	3913
6	—	ギャラクシアン³	ナムコ	STG	3321
7	6	機動戦士ガンダムVer.2.0	バンダイ	STG	3308
8	—	オーバードライビンDX	EAV	RCG	3010
9	3	機動戦士ガンダムVer.2.0(限定BOX)	バンダイ	STG	2821
10	5	ヴァンパイア	カプコン	対戦ACT	2699
11	7	DX人生ゲーム	タカラ	TBL	2665
12	—	大戦略プレイヤーズスピリット	OZクラブ	SLG	2588
13	20	パズルボブル2	タイトー	PZG	2163
14	—	アドヴァンストV.G.	TGL	対戦ACT	2096
15	17	あすか120%	ファミリーソフト	対戦ACT	2084
16	8	メルティランサー	イマジニア	SLG	2071
17	4	デストラクションダービー	SCE	RCG	1800
18	—	Jリーグ バーチャルスタジアム'96	EAV	SPG	1751
19	9	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト	SLG	1726
20	—	DOOM	ソフトバンク	STG	1701

1カ月が経過しても首位の座を譲らなかった『鉄拳2』。「やはり」という気もするが、2位の座を譲らなかった『バイオハザード』ともども大健闘である。となると、『ときめきメモリアル～プライベートコレクション』『ジャンピングフラッシュ!2』の3位、4位は順当なところだろう。

前評判TOP20

順位	前回順位	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	ファイナルファンタジーVII	スクウェア	RPG	9638
2	—	卒業～クロスワールド	ハーティロビン/イースリースタッフ	AVG	6754
3	4	ノエル	パイオニアLDC	ETC	6608
4	8	マクロス DIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル	STG	4890
5	—	バイオハザード2	カプコン	AVG	4567
6	3	ストリートファイターZERO2	カプコン	対戦ACT	4172
7	7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	対戦ACT	3916
8	15	天地無用! 登校無用	エクシングエンタテインメント	AVG	3875
9	5	女神異聞録ペルソナ	アトラス	RPG	3761
10	6	アークザラッドII	SCE	S・RPG	3238
11	18	キングスフィールドIII	フロムソフトウェア	RPG	2765
12	9	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SCE	SLG	2659
13	—	TOBAL No.1	スクウェア	対戦ACT	2237
14	11	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	対戦ACT	1961
15	—	エンジェルグラフィティ ～あなたへのプロフィール～	ココナッツジャパン	SLG	1785
16	—	ウェディングピーチ	KSS	SLG	1568
17	—	ツインビーミラクル ～不思議なベルの大陸～	コナミ	RPG	1439
18	—	新フォーチュン・クエスト ～食卓の騎士たち～	メディアワークス	ETC	1427
19	—	ナムコミュージアムVOL.3	ナムコ	ETC	1354
20	16	ぷよぷよ通	コンパイル	PZG	1187

突然! 2位に急浮上してきた『卒業～クロスワールド』!! TOP20のランク外からである。ほぼ本誌独占状態の情報公開が効いたのだろうか。また、発売日未定であるにもかかわらず、『バイオハザード2』が5位に入った。このままP.Sの人気定番シリーズとなっていくのだろうか。注目していきたい。

読者人気TOP10

1位 ときめきメモリアル ～forever with you～
2位 鉄拳2
3位 バイオハザード
4位 ときめきメモリアル～プライベートコレクション
5位 第4次スーパーロボット大戦S
6位 ウィザーズハーモニー
7位 メルティランサー
8位 ジャンピングフラッシュ!2～アロハ男爵大弱りの巻～
9位 リッジレーサーレボリューション
10位 ストリートファイターZERO

ランキングチェック!!

人気ソフトの世代交代開始!!

ついに、ついに『リッジレーサー』が読者人気TOP10から姿を消した。今回TOP10にランクインしているのは、1位の『ときめき』をのぞいてすべて昨年12月以降に発売されたソフトである。その『ときめき』も、昨年10月の発売なのだから、これはPSがいわゆる最初期というものを完全に脱したということを示しているのではないだろうか。さらに、TOP10のタイトルの中で最初期のイメージを引きずっているのは『JF2』だけである。このように人気ソフトの世代交代が行われ、そして年末には『FFVII』が発売され、PSの今後はますます楽しみなところだ。

また、突如読者人気TOP10に復活してきた『ウィザーズハーモニー』にも注目してみたい。前評判の『卒業～クロスワールド』同様、Gタイトルには常に強い支持と期待が集まっているようだ。

PSソフトデータベース

いよいよ電撃PS隔週刊目前なのだ!!

隔週創刊を目前にして、300タイトルまであと一歩だ!!

この「ソフトデータベース」もそろそろ破裂の時が迫ってきたようです。200から300までの100本は、ホント早かったなぁ～。

94年12月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
3日	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	コナミ	¥5,800	STG	お買い得STG
3日	TAMA	タイムワーナー インタラクティブ	¥5,800	ETC	懐かしい感覚の玉転がし
3日	熱血親子	テクノソフト	¥6,950	ACT	演出がド派手なのだ
3日	麻雀悟空 天竺	シャノアール	¥5,800	TBL	西遊記のキャラと打てるぞ
3日	麻雀ステーションMAZIN 麻神	サンソフト	¥6,000	TBL	登場キャラはフルポリゴン
3日	リッジレーサー	ナムコ	¥5,800	RCG	PSの代表的RCG
3日	A.Ⅳ.EVOLUTION	アートディンク	¥7,800	SLG	街を車窓モードで見れるぞ
3日	A.Ⅳ.発売記念限定セット	アートディンク	¥10,800	SLG	貴重なプレミア付き作品
3日	クライム・クラッカーズ	SCE	¥5,800	RPG	3Dダンジョン型のSTG
9日	喜国雅彦印 笑う婦警さんパチスロハンター	フォーラム	¥6,800	TBL	マンガとゲームの融合作
9日	ツインビー対戦ぱずるだま	コナミ	¥5,800	PZG	人気キャラが全員登場
16日	KING'S FIELD	フロム・ソフトウェア	¥6,300	RPG	本格派の3D・RPG
16日	モータートゥーン・グランプリ	SCE	¥5,400	RCG	キャラがカワイイRCG
22日	GEOM CUBE	テクノスジャパン	¥5,800	PZG	3D形式の落ち物パズル
22日	実況パワフルプロ野球'95	コナミ	¥5,800	SPG	試合を実況してくれるぞ
22日	ツインゴッデス	ポリグラム	¥7,800	対戦ACT	取り込みキャラが戦う!
22日	宝魔ハンターライム Special Collection Vol.1	アスミック	¥5,800	ETC	かなり笑えるデジコミ
22日	柿木将棋	アスキー	¥7,800	TBL	システムが斬新なのだ

95年1月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
1日	闘神伝	タカラ	¥5,800	対戦ACT	PSきっての3D格闘
20日	コズミックレース～for the locked up planet～	ネオレックス	¥6,800	RCG	おかしな機体が多数登場
27日	キリーク・ザ・ブラッド	SME	¥5,800	STG・ADV	OPデモが超美麗!
27日	サイバースレッド	ナムコ	¥5,800	STG	対戦プレイも楽しめるぞ
27日	SPACE GRIFFON VF-9	パンサーソフトウェア	¥4,800	RPG	SFっぽい物語に熱中
27日	MYST	ソフトバンク	¥7,800	AVG	海外から来た不思議AVG
27日	雷電プロジェクト	セイブ開発	¥6,800	STG	上級者向けの本格派

95年2月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
3日	ジグソーワールド	日本一ソフトウェア	¥5,800	PZG	CGがとても美しいのだ

95年3月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
24日	アイドル雀士スーチーパイLimited	ジャレコ	¥7,800	TBL	サブキャラも使用可能
24日	上海 万里の長城	SCE	¥4,800	PZG	単純ながらハマり度高し
24日	上海 万里の長城 限定セット	SCE	¥7,800	PZG	マウス&パッド同梱
31日	宇宙生物フロポン君P!	アスミック	¥5,800	PZG	おかしなキャラが魅力
31日	球転界	テクノソフト	¥6,950	ETC	RPG形式のピンボール
31日	スターブレードα	ナムコ	¥5,800	STG	オリジナルモードが秀逸
31日	鉄拳-TEKKEN-	ナムコ	¥5,800	対戦ACT	大人気の3D格闘
31日	VICTORY ZONE	SCE	¥5,800	ETC	シミュレートはリアル

95年4月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
14日	パチ夫くん～パチンコランド大冒険～	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6,800	ETC	体感パチンコがオススメ
21日	金沢将棋'95	セタ	¥7,900	TBL	上級者向けの難易度
28日	ぐっすんおよよ	エクシングエンタテイメント	¥6,800	PZG	アーケードからの移植
28日	MISSLAND	アルトロン	¥5,800	TBL	3D間違い探し
28日	ガンナーズヘヴン	SCE	¥5,800	ACT・STG	テンポよくプレイできる
28日	Jumping Flash! アロハ男爵ファンキー大作戦の巻	SCE	¥5,800	ACT	浮遊感が最高!

95年5月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
12日	エンターテイメント雀荘 That's Pon	翔泳社	¥5,800	TBL	凝った演出が楽しいのだ
26日	倍空伝説-MAGIC BEAST WARRIORS-	アルュメ	¥5,800	対戦ACT	キャラは取り込みなのだ
26日	ニチブツマージャン女子高名人戦	日本物産	¥6,800	TBL	女子高校生と対局できる
26日	へべれけステーション ポポイっと	サンソフト	¥5,800	PZG	ゲームルールが2種類ある

95年6月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
9日	ゲームの達人	サンソフト	¥8,900	TBL	4つのゲームが1セット
16日	ユニバーサル バーチャ パチスロ～必勝攻略法～	マップジャパン	¥6,800	ETC	実在の機種を使用している
23日	競馬最勝の法則'95	コピアシステム	¥6,800	SLG	便利なデータベース付き
23日	Falcata～アストラン・パードマの紋章～	ガスト	¥6,800	SLG	新機軸のSLG
23日	機動戦士ガンダム	バンダイ	¥6,800	STG	モビルスーツに乗れるぞ
30日	エースコンバット	ナムコ	¥5,800	STG	リアルな操作感が楽しめる
30日	アークザラッド	SCE	¥5,800	S・RPG	サクサク遊べるのだ
30日	アクアノートの休日	アートディンク	¥6,800	ETC	海底の散歩を満喫できる

95年7月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
7日	くるりんPAI	スカイ・シンク・システム	¥3,980	PZG	意外とムズいPZG
7日	動画でパズルだ! プップクプー	アジェンダ	¥5,800	PZG	絵や曲を作れるぞ
7日	麻雀漂流島	アスキー	¥7,800	TBL	笑えるセリフ多し
14日	実況パワフルプロ野球'95開幕版	コナミ	¥5,800	SPG	95年開幕時のデータを使用
21日	KING'S FIELD Ⅱ	フロム・ソフトウェア	¥6,300	RPG	謎が前作より複雑
21日	サイバーウォー	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥8,800	ETC	10種のミニゲームができる
21日	Jリーグ 実況ウイニングイレブン	コナミ	¥5,800	SPG	キャラがフルポリゴン
28日	ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22	バンダイ	¥5,800	対戦ACT	原作ファンは必見
28日	ナイトストライカー	ビング	¥6,400	STG	エンディングが多数ある
28日	PHILOSOMA	SCE	¥5,800	STG	CGデモが超美しいぞ

95年8月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	¥4,900	ETC	子供向けのゲーム集
11日	GROUND STROKE	エス・ピー・エス	¥5,800	SPG	選手の動きがなめらか
11日	3×3EYES ～吸精公主～	エクシングエンタテイメント	¥7,800	AVG	シナリオが2通りある
11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	¥6,800	対戦ACT	オリジナルキャラも登場
25日	Zero Divide	ズーム	¥5,800	対戦ACT	ロボットの3D格闘
25日	ツァイトガイスト	タイトー	¥6,800	STG	ステージ数が多いぞ

95年9月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
8日	永世名人	コナミ	¥5,300	TBL	待ち時間が短いのだ
8日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト	¥4,900	PZG	総問題数は300問
8日	BOXER'S ROAD	NEW	¥5,800	SPG	試合以外の部分も充実
15日	信長の野望・覇王伝	光栄	¥6,800	SLG	新しいシステム搭載
15日	宝魔ハンターライム Special Collection Vol.2	アスミック	¥4,900	ETC	4話収録している
22日	V-TENNIS	トンキンハウス	¥5,800	SPG	慣れるまではムズい
22日	メタルジャケット	ソラン	¥5,800	SLG	通信で対戦できるのだ
22日	RAYMAN	UBIソフト	¥5,800	ACT	難易度の高い海外作品
22日	EXECTOR(エグゼクター)	アークシステムワークス	¥5,300	STG	視点切り替え可能
29日	EMITバリューセット	光栄	¥15,800	ETC	英語の勉強ができるのだ
29日	キング オブ ボウリング	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5,800	SPG	PS唯一のボーリング
29日	三國志Ⅳ	光栄	¥10,800	SLG	新武将を自分で作成可能
29日	JリーグサッカープライムゴールEX	ナムコ	¥5,800	SPG	戦略にこだわって作られた
29日	新日本プロレスリング 闘魂烈伝	トミー	¥5,800	SPG	選手のリアルな動きに注目
29日	対局将棋[極]	ログ	¥6,800	TBL	難易度高めの上級者向け
29日	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	コナミ	¥5,800	STG	お買い得な2タイトル
29日	ユニバーサル機完全解析 パチスロシミュレーター	フォーラム	¥6,800	SLG	シミュレートが超リアル
29日	ハーミィホッパーヘッド スクラップパニック	SCE	¥5,800	ACT	かわいいお供は全4種類

95年10月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
13日	ゲームの鉄人THE上海	サンソフト	¥6,800	PZG	3種類のゲームを収録
13日	The鬼退治～目指せ!二代目桃太郎～	日本一ソフトウェア	¥5,800	TBL	多人数向けのボードゲーム
13日	トータルエクリプス ターボ	BMGビクター	¥5,800	STG	3DOからの移植
13日	ときめきメモリアル～forever with you～	コナミ	¥6,800	SLG	キャラ人気最高の恋愛SLG
13日	ときめきメモリアル～forever with you～限定版	コナミ	¥9,800	SLG	マウス&パッドを同梱
13日	HYPERフォーメーションサッカー	ヒューマン	¥5,800	SPG	試合を実況してくれる
13日	ウィザードリィ外伝 ガーディアの宝珠	SCE	¥5,800	RPG	キャラメイクが面白い
20日	サンダーストーム&ロードブラスター	エクゼコ・デベロップメント	¥6,800	ACT・STG	懐かしのLDG2本組
20日	豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説	アトラス	¥5,800	対戦ACT	チームバトルが楽しめる
27日	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	¥5,800	SLG	イベントが超豊富
27日	ダークシード	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800	AVG	ホラータッチのAVG
27日	戦国サイバー 藤丸地獄変	SCE	¥5,800	S・RPG	和風育成SLG

95年11月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
3日	井出洋介の麻雀家族	セタ	¥6,500	TBL	音声の演出が多彩なのだ
3日	ただいま惑星開拓中!	アルトロン	¥5,800	SLG	環境開発で対戦!
3日	ビヨンド・ザ・ビヨンド～遥かなるカナーンへ～	SCE	¥5,800	RPG	キャラデザインは柴田亜美
10日	海底大戦争	エクシングエンタテイメント	¥5,800	STG	独特の世界観が魅力
10日	負けるな!魔剣道2	データム・ポリスター	¥5,800	対戦ACT	魔法も使えるド派手格闘
17日	サラブレッドブリーダーⅡ PLUS	ヘクト	¥6,200	SLG	豊富なデータベース付き
17日	戦略将棋	EAV	¥6,800	TBL	COMの戦略を選択可能
17日	NIGHTHEAD～ザ・ラビリンス～	フジテレビジョン	¥5,800	AVG	深夜のカルトドラマが原作
22日	AI将棋	ソフトバンク	¥6,800	TBL	選べるモードが豊富
22日	オフ・ワールド・インターセプター	BMGビクター	¥5,800	STG	車に乗って戦うのだ
22日	STRIKER～ワールドカッププレミアムステージ～	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6,800	SPG	2種類のモードが選べる
22日	ナムコミュージアムVOL.1	ナムコ	¥5,800	ETC	6作品が収録されている
22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	¥6,800	AVG	実写映像のサスペンス
22日	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	¥5,800	SPG	対戦は画面分割形式
22日	A.Ⅳ.EVOLUTION GLOBAL	アートディンク	¥6,800	SLG	世界の有名都市でプレイ

95年12月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
1日	パーフェクト ゴルフ	セタ	¥7,900	SPG	コースは250以上もあるぞ
1日	Break Thru!(ブレイクスルー)	翔泳社	¥5,300	PZG	単純だが、奥深いPZG
1日	REVERTHION	テクノソフト	¥5,800	ACT・STG	3D型のメカバトル
1日	戦闘国家 エア・ランド・バトル	SCE	¥5,800	SLG	実在の兵器が登場する
1日	Dの食卓～コンプリートグラフィックス～	アクレイムジャパン	¥8,800	AVG	CD3枚組の大作
3日	リッジレーサー レボリューション	ナムコ	¥5,800	RCG	SDカーでも走れるぞ
8日	オセロワールドⅡ 夢と未知への挑戦	ツクダオリジナル	¥5,800	TBL	オセロにこだわった一作
8日	将棋 女流名人位戦	セタ	¥8,500	TBL	有名女流棋士が多数登場
8日	スノーマン	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800	AVG	温かい感じの物語
8日	ミラクルワールド	ウィザード	¥5,800	PZG	クイズ番組のノリ
8日	Carnage Heart(カルネージハート)	アートディンク	¥6,800	SLG	マクロで操作するSLG
15日	祇園花	日本物産	¥5,800	TBL	選択できるモードが多彩
15日	クラシックロード	ビクターエンタテインメント	¥5,800	SLG	気分はもう馬主
15日	幻想水滸伝	コナミ	¥6,800	RPG	108人の仲間が登場する
15日	ストリートファイターⅡ ムービー	カプコン	¥6,800	ETC	データベース付き
15日	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	¥5,800	ETC	コテコテギャグ満載
15日	ガンバード	アトラス	¥5,800	STG	オマケモードも充実

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
15日	鉄道王'96~いくぜ億万長者~	アトラス	¥5,800	TBL	ワイワイみんなで遊べる
22日	NBAパワーダンカーズ	コナミ	¥5,800	SPG	NBAの選手が実名で登場
22日	ザ・ファイヤーメン2 ピート&ダニー	ヒューマン	¥5,800	ACT	展開がドラマっぽくていい
22日	ストリートファイターZERO	カプコン	¥5,800	対戦ACT	移植の完成度高し
22日	ちびまる子ちゃん	タカラ	¥4,800	AVG	季節別の4話を収録
22日	東京ダンジョン	角川書店	¥6,800	RPG	謎を解きながら進むRPG
22日	土器王紀	バンプレスト	¥5,800	AVG	独特の世界が斬新なのだ
22日	NINKU－忍空－	トミー	¥5,800	対戦ACT	原作に忠実な出来映え
22日	メタモル・パニック DOKIDOKI妖魔バスターズ!!	ファミリーソフト	¥5,800	AVG	RPGの要素も持っている
22日	PDウルトラマンインベーダー	バンダイ	¥4,800	STG	3D視点が新しいのだ
29日	ウイニングポストEX	光栄	¥6,800	SLG	調教師との関係が重要
29日	エコエコアザラク	ポリグラム	¥5,800	AVG	映画の映像を使用
29日	キリーク・ザ・ブラッド2	SME	¥5,800	STG·ADV	謎解きの比重が増えている
29日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	¥5,800	ETC	有名人などのデータも収録
29日	超兄貴~究極無敵銀河最強男~	メサイヤ	¥5,800	STG	実写の兄貴が大暴れ!!
29日	通天閣 TWO-TENKAKU	SME	¥5,800	STG	異世界の大阪が戦場だ
29日	テーマパーク	EAV	¥5,800	SLG	キミだけの遊園地を作ろう
29日	でろーんでろでろ	テクモ	¥5,800	PZG	選べるモードが豊富なのだ
29日	闘神伝2	タカラ	¥5,800	対戦ACT	使えるキャラが11人に!
29日	ニチブツアーケードクラシックス	日本物産	¥4,980	ETC	懐かしいゲームを3本収録
29日	ウィザーズハーモニー	アークシステムワークス	¥4,900	SLG	育てるキャラを自分で選択
29日	ホーンドアウル	SCE	¥5,800	STG	別売りガンで十倍楽しい
29日	ホーンドアウル(限定BOX)	SCE	¥7,800	STG	専用ガンの同梱セット

96年1月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
1日	ナムコマージャン スパローガーデン	ナムコ	¥5,800	TBL	イカサマなしの本格派
13日	競馬最勝の法則'96 Vol.1	コピアシステム	¥6,400	ETC	競馬予想型のソフトなのだ
13日	マジカルドロップ	データイースト	¥5,800	PZG	対戦モードがオススメだぞ
13日	ROBO・PIT	アルトロン	¥5,800	対戦ACT	ロボのメイキングが楽しい
13日	アジャイルウォーリア	ヴァージンインタラクティブ	¥5,800	STG	演出が派手な3Dモノ
13日	厄〔YAKU〕~友情談疑~	アイディアファクトリー	¥5,800	AVG	ザッピングシステムが斬新
13日	ハイオクタン	EAV	¥5,800	RCG	ホバーカーに乗るRCG
19日	「占都物語」その I	東北新社	¥5,800	ETC	占いの種類が多い
19日	闘牌伝 アカギ	マイクロネット	¥4,980	TBL	原作の雰囲気そのまま
19日	フローティングランナー~7つの水晶の物語~	エクシングエンタテイメント	¥5,800	ACT·STG	7つの武器を使って戦え
19日	ポリスノーツ	コナミ	¥6,800	AVG	ファン待望の本格AVG
19日	松方弘樹のワールドフィッシング	BPS	¥5,800	SLG	2種類の釣りを楽しめる
26日	DESCENT(ディセント)	ソフトバンク	¥6,400	STG	全方向への移動可能
26日	ライフスケイプ~生命40億年はるかな旅~	メディアクエスト	¥6,800	ETC	CGの美しさがスゴい
26日	SIDEWINDER(サイドワインダー)	アスミック	¥5,800	ST.G	ドッグファイトが熱いのだ
26日	水滸演武	データイースト	¥4,980	対戦ACT	あのキャラで闘えるぞ
26日	グリルロジック	翔泳社	¥2,900	PZG	低価格なのが嬉しい
26日	STAHLFEDER~鉄甲飛空団~	サントス	¥5,800	STG	自機を4種類から選べる
26日	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト	¥6,800	S·RPG	音声の演出多し
26日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	¥5,800	SPG	レスラーは取り込みなのだ
31日	クマのプー太郎 空はピンクだ!全員集合!!(それダメっす)	小学館プロダクション	¥5,800	TBL	多人数プレイがオススメ

96年2月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
2日	古典詰碁 四神の巻	バップ	¥5,800	TBL	囲碁にこだわった一作
2日	アルナムの牙~獣族十二神徒伝説~	ライトスタッフ	¥3,980	AVG	人間ドラマが熱い
9日	ナムコミュージアムVOL.2	ナムコ	¥5,800	ETC	6タイトルを収録している
9日	ナムコミュージアムVOL.2(ボリュームコントローラ付)	ナムコ	¥6,800	ETC	専用コントローラー同梱
9日	Destruction Derby(デストラクション・ダービー)	SCE/Inter	¥5,800	RCG	車をぶつけあうRCG
9日	デスマスク	バンタンインターナショナル電脳工場	¥7,800	AVG	実写映像の本格ホラー
9日	ポリスノーツ~プライベートコレクション~	コナミ	¥2,980	ETC	ファン向けの1本なのだ
16日	ヴィークル・キャヴァリアー	ヴァンガード	¥5,800	ACT·STG	操作方法が独特なのだ
16日	HARD ROCK CAB	アスミック	¥5,800	STG	設定が超過激なのだ
16日	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	¥5,800	PZG	帰ってきた名作PZG
16日	サイベリア	インタープレイ/EAV	¥5,800	AVG	パソコンからの移植
16日	昇龍三國演義	イマジニア	¥5,800	SLG	リアルタイム進行のSLG
16日	スナッチャー	コナミ	¥5,800	AVG	第3章がリメイクされた
16日	チャンピオンレスラー実況ライブ	タイトー	¥5,800	SPG	4種類のモードが選べる
16日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	¥5,800	ACT	『友情』が物語のテーマ
16日	パペット ズー ピロミィ	ヒューマン	¥5,800	SLG	ポリゴンで動物を作れるぞ
23日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	¥5,800	ETC	難易度の高い問題多数
23日	うえるかむはうす	ガスト	¥5,800	AVG	アメコミ調のコミカルAVG
23日	全日本GT選手権 改	KANEKO	¥5,800	RCG	有名ドライバー多数登場
23日	太閤立志伝 II	光栄	¥7,800	S·RPG	天下統一を目指せ!
23日	ハイパークレイジークライマー	日本物産	¥5,800	ACT	幻の7面が見れるかな
23日	PGA TOUR96	EAV	¥5,800	SPG	全米プロゴルフ協会の公認
23日	プロキッズDXパック	アテナ	¥6,800	ACT	コントローラー同梱

96年3月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
1日	WORLDCUP GOLF~IN ハイアット ドラドビーチ~	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5,800	SPG	実在のコースデータを使用
1日	ヴォルケンクラッツァー ―審判の塔―	アスミック	¥5,800	RPG	対戦格闘型RPG
1日	進め!対戦ぱずるだま	コナミ	¥4,800	PZG	使えるキャラが増えた
1日	トワイライトシンドローム 探索編	ヒューマン	¥5,800	AVG	恐怖の演出に驚かされる
1日	ノバストーム	ビクターエンタテインメント	¥6,800	STG	グラフィックが超キレイなのだ
1日	レボリューションX	アクレイムジャパン	¥5,800	STG	大きな謎が隠されている
8日	アテナの家庭盤~ファミリーゲームス~	アテナ	¥5,800	TBL	ダイアモンドゲーム
8日	ゲックス	BMGビクター	¥5,800	ACT	主人公は不思議な生き物
8日	SANKYO FEVER実機シミュレーション	TEN研究所	¥6,800	SLG	音の出来映えに感動
8日	CG昔話 じいさん2度びっくり!!	アイディアファクトリー	¥5,800	AVG	マルチシナリオが楽しめる
8日	卒業R~Graduation Real	バンダイビジュアル	¥5,800	SLG	生徒が実写になった
8日	美少女戦士セーラームーンSuperS 真・主役争奪戦	エンジェル	¥5,800	対戦ACT	キャラの動きが超滑らか
8日	ロジックパズルレインボータウン	ヒューマン	¥5,800	PZG	難易度はかなり高いぞ
15日	ZORK I(ゾークI)	翔泳社	¥5,800	AVG	懐かしの名作が復刻
15日	ファイヤープロレスリング アイアンスラム'96	ヒューマン	¥5,800	SPG	選手たちはポリゴンなのだ
15日	ブラッド・ファクトリー	インタープレイ/EAV	¥5,800	ACT·STG	仲間も攻撃できるぞ
15日	ワールドサッカー~ウイニングイレブン~	コナミ	¥4,800	SPG	世界を相手に戦おう
22日	ウイニングポスト2	光栄	¥9,800	SLG	初心者でも簡単に楽しめる
22日	宇宙豪商伝 爆裂商人(あきんど)	アステック21	¥5,800	TBL	マップが斬新なデザインなのだ
22日	エアーマネジメント'96	光栄	¥8,800	SLG	大勢でワイワイ楽しもう
22日	がんばれゴエモン~宇宙海賊アコギング~	コナミ	¥5,800	ACT	ついに宇宙が舞台なのだ
22日	チョロQ	タカラ	¥5,800	RCG	マシンの改造が熱いぞ
22日	DX人生ゲーム	タカラ	¥5,800	TBL	イベントが超豊富
22日	天地を喰らうII~赤壁の戦い~	カプコン	¥5,800	ACT	移植の出来映えよし
22日	バイオハザード	カプコン	¥5,800	AVG	演出が凝っていて超怖いぞ
22日	ハイパーファイナルマッチテニス	ヒューマン	¥5,800	SPG	SFCからの移植作
22日	メルティランサー~銀河少女警察2086	イマジニア	¥5,800	SLG	エンディング多数アリ
22日	ロードラッシュ	EAV	¥5,800	RCG	過激な設定のRCG
22日	Wipe Out	SCE/Inter	¥5,800	RCG	浮遊感が気持ちいい
29日	三國志英傑伝	光栄	¥8,800	S·RPG	イベントの演出がかっこいい
29日	TIZ~Tokyo Insect Zoo~	ゼネラルエンタテイメント	¥5,800	ETC	昆虫の視点を体感できる
29日	あすか120%スペシャルBURNING Fest.	ファミリーソフト	¥5,800	対戦ACT	学園が舞台の対戦格闘
29日	アンジェリークSpecial	光栄	¥7,800	SLG	女の子向けの恋愛SLG
29日	ヴァンパイア ~ザ ナイト ウォリアーズ~	カプコン	¥5,800	対戦ACT	出来映えは流石
29日	機動戦士ガンダムVer.2.0	バンダイ	¥6,800	STG	いろんな機体を操縦できる
29日	機動戦士ガンダムVer.2.0LIMITED EDITION	バンダイ	¥9,800	STG	設定資料付き
29日	キリングゾーン	ナグザット	¥5,800	対戦ACT	キャラが成長する対戦格闘
29日	グラディウスDELUXE PACK	コナミ	¥5,800	STG	名作のお買得セット
29日	大戦略 プレイヤーズ・スピリット	OZクラブ	¥7,800	SLG	オリジナルモードがある
29日	鉄拳2	ナムコ	¥5,800	対戦ACT	練習モードが超便利
29日	テトリスーX	BPS	¥5,800	PZG	4人同時対戦が可能だぞ
29日	NuPa~ぬうぱ~	トミー	¥4,800	PZG	物語があるPZG
29日	信長の野望・天翔記	光栄	¥9,800	SLG	パソコンからの移植作
29日	パズルボブル2	タイトー	¥5,800	PZG	懐かしいキャラが総登場

96年4月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
12日	スラムドラゴン	ジャレコ	¥5,800	対戦ACT	独自のコンボを作れるぞ
12日	デッドヒートロード	日本物産	¥5,800	RCG	グラフィックがキレイだぞ
12日	プレイスタジアム	バンプレスト	¥5,800	SPG	PS初のフルポリゴン野球
12日	POTESTAS(ポテスタス)	ネクサスインターラクト	¥6,800	SLG	カードで政治を進めよう
12日	リング オブ サイアス	アテナ	¥6,800	AVG	他キャラの選択肢も選べる
19日	アドヴァンストV.G.	TGL	¥6,800	対戦ACT	女の子ばかりのゲキ熱格闘
19日	オーバードライビンDX	EAV	¥5,800	RCG	世界の名車に乗れるぞ
19日	DOOM	ソフトバンク	¥5,800	ACT·STG	海外の大ヒット作品
19日	めざせ!戦球王	ライズ	¥5,800	PZG	ボールを使った落ちモノだ
26日	アイレムアーケードクラシックス	アイマックス	¥5,800	ETC	3タイトルを楽しめる
26日	ギャラクシアン3	ナムコ	¥5,800	STG	4人同時プレイ可能
26日	ザ・心理ゲーム	ヴィジット	¥5,800	ETC	心理分析ができるのだ
26日	サラブレッド達の栄冠	アイランドクリエイション	¥5,800	SLG	騎手として馬に乗れる
26日	シヴィライゼーション－新・世界七大文明－	アスミック	¥5,800	SLG	文明を作るSLG
26日	Jリーグ バーチャルスタジアム'96	EAV	¥5,800	SPG	もともとは3DOの作品
26日	Jumping Flash!2 アロハ男爵大弱りの巻	SCE	¥5,800	ACT	ムームー星人を救い出せ
26日	ジョニー・バズーカ	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6,500	ACT	背景に秘密が隠されている
26日	太陽のしっぽ	アートディンク	¥5,800	SLG	原始人の生活を楽しもう
26日	ダブルドラゴン	アーバン プラント	¥5,800	対戦ACT	オリジナルモード有り
26日	ときめきメモリアル~プライベートコレクション~	コナミ	¥3,800	ETC	ファンにはオススメだ
26日	信長疾風記 煌	BPS	¥5,800	SLG	合戦がポリゴンになった
26日	パチパチサーガ	TEN研究所	¥5,800	RPG	パチンコで進むRPG
26日	ロックマンX3	カプコン	¥5,800	ACT	アニメーションがキレイ

96年5月発売のソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	チェックポイント
3日	ドリフト・キング 土屋圭市&坂東正明 首都高バトル	元気	¥5,800	RCG	3つのモードを楽しめるのだ
3日	unStack(アンスタック)	システム・クリエイト	¥4,800	PZG	3次元立体式PZG
3日	キャプテン翼J GET IN THE TOMORROW	バンダイ	¥5,800	SPG	カメラがグルグリ動くぞ
3日	ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ	サンソフト	¥5,800	対戦ACT	キャラのサイズを自分で選べるのだ
3日	Pandora Project-THE LOGIC MASTER-	Team Bughouse	¥5,800	SLG	ロジックを組むのが楽しい
10日	VADIMS	ソフトバンク	¥5,800	PZG	タイムアタックもできるPZG
10日	花札グラフィティー恋々物語	アイマックス	¥5,800	TBL	ストーリーのある花札モノ
10日	ウルフファング 空牙2001	エクシングエンタテイメント	¥5,800	STG	OPデモが超キレイなのだ
17日	NBAJAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	¥5,800	SPG	2キャラでコンビ攻撃可能
17日	サーキットビート	プリズム・アーツ	¥5,800	RCG	自分のデータと競走できるぞ
17日	DEFCON5	マルチソフト	¥4,800	RPG	特殊処理を行う3Dモノ
24日	ESPN Street Games	SCE/Inter	¥5,800	ACT	相手を殴ってレースに勝て
24日	サンダー・ホークII	ビクターエンタテインメント	¥6,800	STG	MCDの名作3DSTG
24日	デザエモン+(プラス)	アテナ	¥5,800	STG	サンプルも10種類と豊富
24日	モータートゥーン・グランプリ2	SCE	¥5,800	RCG	使えるキャラが3人増えたぞ
24日	矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え!!	日本クラリービジネス	¥7,800	ETC	UFOの情報をギッシリ満載
31日	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	¥5,800	STG	心臓に悪い3DSTG
31日	ブロック崩し~デデンの逆襲~	アイランドクリエイション	¥5,800	PZG	総面数は300面もあるのだ
31日	あいどるプロモーション~すずきゆみえ~	アルユメ	¥5,800	SLG	国民的アイドルを目指そう
31日	Extreme Power	プロファイア	¥5,800	STG	戦闘と作戦の2モードがある
31日	キュイーン	メディアエンターテイメント	¥5,800	STG	グリム童話のキャラが登場
31日	ダンジョンクリエイター	EAV	¥6,800	RPG	ダンジョンRPGを作れる
31日	鉄球~TRUE PINBALL~	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800	ETC	交代プレイは最大8人まで
31日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	¥5,800	対戦ACT	アニメさながらのバトル!
31日	エキスパート	日本物産	¥5,800	STG	3DSTGの輸入

総数＋総購入金額

総数 **290本**　総購入金額 **1,771,380円**

電撃 PSから一般情報までの早耳ニュースページ

News Station

キャンペーン ロックマン8（仮）

ボスキャラデザイン恒例の大募集だ！

超人気ＡＣＴのＰＳ版シリーズ最新作『ロックマン８（仮）』の「ボスキャラデザイン募集キャンペーン」が行われるぞ。今回募集されるのは全部で６体。そのうち、悪の天才科学者ワイリーが途中まで制作した３体（下のボスＡ～Ｃ）に関しては、特徴などのまだ決定していない部分を、残る３体はデザインや特徴などすべてをイチから、それぞれ考えて下記の住所までガンガン送ろう。厳選なる審査の結果、採用者と次点の計12名は、スタッフクレジットに名前が表示される他、豪華賞品が贈られるのだ。以下のワイリーの説明をよく読んで、キミも超強力なメカを設計してみよう！

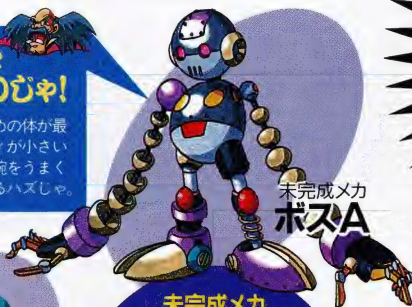
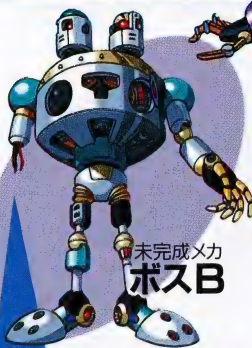
CAMPAIGN

Dr.ワイリー

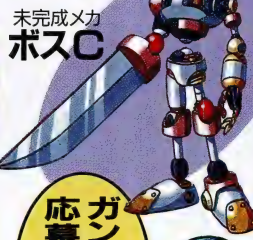
ロックマンを倒せるような**強力なメカを**キミに考えて欲しいんじゃ！
今回募集するのは全部で６体じゃ。応募はハガキ１枚につき１体のみ有効となっておる。どしどし送ってくれ！

腕の使い方を考えてほしいのじゃ！
コイツは長い腕と小さめの体が最大の武器なんじゃ。ボディが小さい分、動きもすばやいぞ。腕をうまく使えれば、もっと強くなるハズじゃ。

未完成メカ ボスA

何かパーツをつけたいんじゃが…
大きな剣をつけたのはいいんじゃが、バランスが悪くてのう……。なにかシックリくるようなパーツをデザインしてほしいんじゃ。

未完成メカ ボスB

未完成メカ A,B,Cの他にもあと3体作りたいんじゃ。これもキミに任せるぞ！
残る3体は、イチからすべて設計してもらいたいんじゃ。デザインと一緒に武器や特徴も考えてくれ！

未完成メカ ボスC

おっと右手をまだ作ってなかったわい！
頭が２つあるのがコイツの特徴なんじゃ。どの方向からロックマンが近づいてきても、絶対に見つけられるぞ。あとは右手を作れば完成なんじゃが、キミ、考えてくれんかの？

■応募要項■

官製ハガキの表に、下の宛先と貴方の住所・氏名・年齢・性別・電話番号を、裏には、イラスト、キャラ名、武器名、特徴を明記。◎宛先…〒550 大阪西郵便局留「ロックマン8ボスキャラ募集DP係」 ◎しめ切り…6月29日消印有効 ◎発表…9月以降予定（インターネット、FAX通信、雑誌広告等で）◎問い合わせ…06-543-3322（カプコン）

キャンペーン K.O.F'95&サムライ～斬紅郎無双剣

SNKのPS参入記念プレゼントだ！

ＰＳ版『Ｋ．Ｏ．Ｆ '95』、『サムライ～斬紅郎無双剣』のソフトのラベルに印刷されたバーコードを切り取り、その２つ一組を官製ハガキに貼って送ると、描き下ろしを含む「豪華イラスト集」が抽選で3000名に当たるぞ。郵便番号、住所、氏名、年齢、職業（学年）、電話番号を明記し、下の宛先まで応募しよう。

◎宛先…〒107 東京都港区赤坂8-1-22 （株）ＳＣＥ「バーコードを送れ！キャンペーン」係

CAMPAIGN

▶▶▶POWERチェック!! 東京ゲームショウ'96前売り券が発売開始！

今年の夏休み最大のゲームイベント、「東京ゲームショウ'96」が、８月22日から24日までの３日間、東京ビッグサイト（東京国際展示場・有明）にて行われるぞ。この一大イベントは、ゲーム業界の発展を目的に発足したメーカー団体〝ＣＥＳＡ（セサ）〟の設立を記念して行われるもので、人気作や新作の展示はもちろん、輝くゲームの未来を堪能できる様々な催しが用意されているのだ。みんなで行こうぜ！ ◎前売り入場券…一般（中学生以上）800円、小学生400円（いずれも税込、当日券あり、小学生未満は入場無料）◎販売…６月１日より主要プレイガイド、ファミリーマート店頭、文化放送チケットセンターにて（関東１都６県のみ販売）

インターネット 攻殻機動隊
"出動"間近の『攻殻』にアクセス！

ついに３Ｄ・アクションＳＴＧとなってＰＳに登場する、超人気の近未来ＳＦコミック『攻殻機動隊』。この最新情報がスグ知りたい！という人のために、その名も「攻殻機動隊ニュース」というオフィシャルホームページが開設されたぞ!! ゲーム以外のＣＤや書籍などの関連情報もバッチリわかるのだ。

http://www.screen.co.jp/yanmaga page…攻殻機動隊ニュース

プロジェクト ネットやろうぜ
キミにもPSソフトが開発できる!?

（株）ＳＣＥが、大規模な実験プロジェクト「ネットやろうぜ」の開始を発表した。インターネットを利用してＰＳソフトが開発できる「スタータキット」を、個人クリエーターを対象とした会員２万人に限定販売するというもの。興味のある人は下記に問い合わせてみよう。

▶「ネットやろうぜ」スタータキット／¥120,000(税別)
◎問い合わせ…TEL 03-3475-1711／ny-info@scei.co.jp

ビデオ 鉄拳2
これで絶対必勝！攻略ビデオ発売!!

『鉄拳２』でどうしても勝てない…そんな初心者クンにオススメのビデオが発売されたぞ。全３巻からなるこのビデオは、各巻８〜９人のキャラに振り分けられていて、わかりやすく必勝の奥義を伝授してくれるのだ。各2900円（税込）という価格を考えてもこれは買いだぞ!!（販売元：アポロン／各60分）

▶各キャラクターの、特徴的な技の出し方をわかりやすく解説。もちろんソフトはＰＳ版を使用。これを見て技を磨こう！

キャンペーン サイバースピード&TUNNEL（仮）
おなじみギャガが放つ新キャンペーン&トンネル（仮）続報だ！

CYBER SPEED サイバースピード
新感覚の超高速RCGの発売記念グランプリ開催！

なんと500名に体験版ソフトを送付してしまうという画期的なレースイベントが開かれるぞ。参加希望者はハガキに「サイバースピード・グランプリ参加希望」と明記し、住所、氏名、電話番号、年齢、職業を記入して、〒150 東京都渋谷区神宮前2-25-5 別所ビル４Ｆ（株）デジタル・パブリシティまで送ろう。決勝大会で上位に入れば、音情報を振動で再現する大迫力のクッション「ボディソニック」がもらえるぞ。しめ切りは６月10日必着だ。急げ！

この体験版を100名様にプレゼントするぞ！詳しくは130ページ参照！

TUNNEL トンネル（仮）
応募多数!! タイトル募集キャンペーンが無事にしめ切られたぞ！

本誌でも数回に渡ってお知らせしてきた「日本版タイトル大募集」が、多数の応募の中しめ切られ、最終審査に突入したぞ。ハガキはもちろん、イベント来場者のアンケートからも数多くの参加があり、キャンペーンとしては大成功。そしていよいよ次号において正式タイトルを大発表するぞ！ 乞うご期待!!

キャンペーン パチパチサーガ
隠された裏技を探してプレゼントをもらおう!!

異色のパチンコＲＰＧ『パチパチサーガ』のウラワザ当てキャンペーンが行われているぞ。ゲーム中に登場する「幕消しモード」を継続させる３つのウラワザを当ててもらうというもので、ソフトに付いているアンケートハガキに答えを書いて返送すれば、正解者の中から抽選で、ゲームに挿入されるはずであった「幻の声優テープ」が50名に当たるのだ。クイズ対象は中ボス戦闘直前まで。ヒントは次の通りだ。①オープニングをスキップさせるボタンは？ ②ザコモンスターとの戦闘を避けられるボタンは？ ③質屋で道具ウインドウを開き、どの空欄を選択するか？ カンタンかもね。

▲これが「幕消しモード」。画面周りが真っ暗に!?（６月30日消印有効）

スポット OverBlood
体感スポットとホームページのW開設だ！

噂の３Ｄアクティブ AVG『ＯｖｅｒＢｌｏｏｄ』を発売前にプレイできるという体感スポットが、６月８日・９日の２日間、東京の渋谷パルコ・スペイン坂広場に開設されるぞ。"恐怖モノ"好きの人はぜひ行ってみよう。また、インターネットにもホームページが開設されたので、こちらも要チェックだぞ！

http://www.riverhillsoft.co.jp/OverBlood/

▲背景も人物もフルポリゴンで描かれているため、臨場感タップリ。早くプレイしたいよね。

電撃News Station ミニ特集
噂の魔女っ子育成ＳＬＧ
魔法少女ファンシーCoCo CoCo役 白鳥由里さんに直撃ミニインタビュー!!

アフレコ現場を緊急直撃！ 白鳥さんも、ゲームの発売を楽しみに待っているのだ!!

――今回の収録はいかがでしたか？
白鳥：そうですね……ゲームの声を録る前に、ラジオドラマの収録を先にやってまして、そちらのCoCoは「頭がパカなのです」っていうナレーションが最初に入るぐらい、すごく頭の悪い子だったんですけど（笑）、ゲームの方はまた違っていて、わりと正統派の元気な女の子っていう感じだったんですよ。その違いが新鮮で、とても楽しめましたね。
――白鳥さんが考えるCoCoの魅力とは？
白鳥：今の時点では、どういう内容になるのかがよく分からないので、魅力といわれても困ってしまうんですが（苦笑）……。魔女を一人前に育ててゆくゲームということなので、プレイヤーの皆さんにCoCoを魅力的な魔女に育ててもらいたいです。もちろん自分でも、ぜひプレイしてみたいですね。
――ラジオの方もとても楽しい番組になってますよね。まだ聴いたことのない読者のために、ちょっと番組紹介をしてもらえますか。
白鳥：番組名はゲームと同じ『魔法少女ファンシーＣｏＣｏ』（ラジオ日本／火曜24:00〜、KBS京都／月曜24:30〜）で、私と松本（梨香）さんの女性チームと、檜山（修之）君と森川（智之）君の男性チームが、隔週交代で放送してるんです。４人ともみんな仲が良いんで、本当に楽しくやらせていただいてます。『CoCo』のラジオドラマのコーナーも、この番組内にあるんですけど、そちらもすごく面白いお話になってるんですよ。ゲームが発売される夏までは、ぜひラジオの方で、ファンの人達と一緒に楽しんでいきたいですね。
――最後に、期待して待っているファンの皆さんにメッセージをお願いします。
白鳥：オープニング曲も歌わせていただいたし、私自身もすごく楽しみにしているんですよ。カワイイCoCoの登場をファンの皆さんと一緒にドキドキしながら待っていたいですね。
――本日はありがとうございました。

▲『ＣｏＣｏ』は白鳥さんの代表作の一つになりそうだね。

隔週刊化
DPSを
電撃プレイステーションは
6月14日から
月に2回
発売されます
さらに新しく
さらに深く
そして素晴らしく
DPS発売スケジュール
6/14・隔週刊DPS創刊号vol.24
6/28・隔週刊DPS第2号vol.25
7/12・隔週刊DPS第3号vol.26
7/26・隔週刊DPS第4号vol.27

★DPS★ 宇宙一計画 作戦その3

電撃プレイステーション！　ついに隔週刊化！　お待たせいたしました！　これで毎月２回ほど、読者様と出会えることになりました。「月刊から隔週刊になったらパワーダウンしちゃったよなぁ」などとは言わせません！　絶対です。思いこんだら命がけです！　隔週刊になったら仕事も２倍だから、地獄が待っているのはわかっています。でも……負けないのです。つらいこともありました、悲しいこともありました。これからもあります、やられます。でも……負けません。絶対に負けません。強い意志と信念で地球のお友だち全員が買ってくれるその日まで！　いけいけ電撃プレイステーション！　やれやれ電撃プレイステーション！　宇宙一まであと39歩です。きっと、貴方にいい夢見せましょう！

電撃ゲーム小説大賞
電撃ゲームコミック大賞
電撃ゲームイラスト大賞

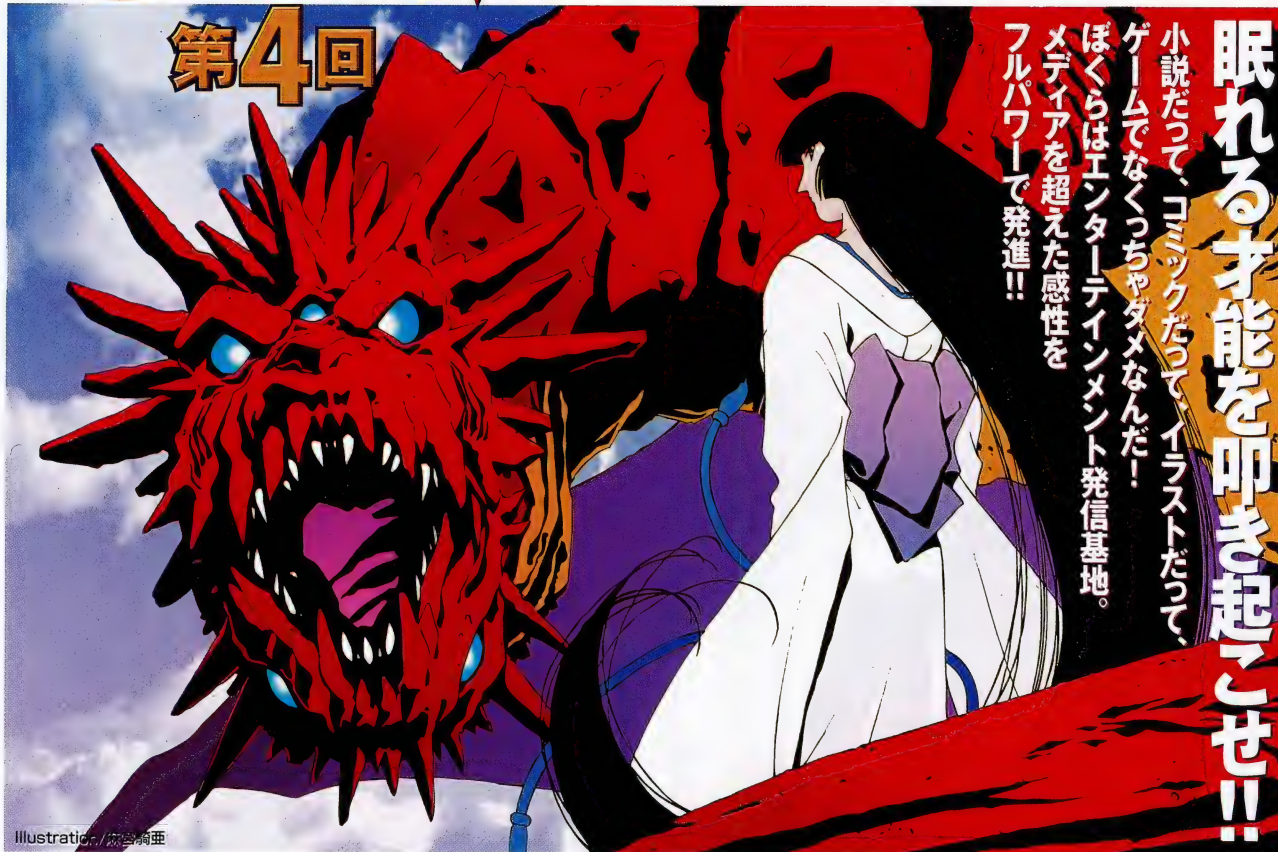
●賞(各部門共通)
大賞(1点)＝正賞＋副賞100万円
金賞(1点)＝正賞＋副賞　50万円
銀賞(数点)＝正賞＋副賞　30万円

第4回

臥龍覚醒'97

眠れる才能を叩き起こせ!!

小説だって、コミックだって、イラストだって、ゲームでなくっちゃダメなんだ!
ぼくらはエンターテインメント発信基地。
メディアを超えた感性をフルパワーで発進!!

Illustration／麻宮騎亜

募集要項
応募の掟

●あて先:〒101　東京都千代田区神田駿河台1−8　東京YWCA会館
(株)メディアワークス
『第4回　電撃ゲーム○○○大賞』係

●最終締め切り
1997年4月10日(木)
(当日消印有効)

●発表:『電撃NINTENDO64』10月号(1997年8月21日発売予定)、『電撃ADVENTURES』Vol.22(1997年8月20日発売予定)、『月刊電撃コミックガオ!』10月号(1997年8月27日発売予定)、『電撃G'sエンジン』10月号(1997年8月30日発売予定)、『電撃PlayStation』1997年8月発売号、『電撃王』10月号(1997年9月8日発売予定)の各誌上、『電撃の缶詰』(1997年9月10日発売予定の電撃文庫付録)。

※複数応募可。ただし、1作品(イラストとコミックは1セット)ずつ別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。

※受賞作品の著作権(出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む)は、株式会社メディアワークスに帰属します。

電撃ゲーム小説大賞

大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

●募集内容:ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。未発表の日本語で書かれた作品に限る(他の公募に応募中の作品も不可)。

●応募規定:〔長編〕400字詰め原稿用紙250〜350枚。縦書き。〔短編〕400字詰め原稿用紙40〜80枚。縦書き。
作品に以下の①②を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。ワープロ原稿可(ただし、フロッピーでの応募は不可)。
①タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募をしたのか、原稿枚数(ワープロ原稿、あるいは400字詰め以外の原稿用紙の場合は、400字詰め原稿用紙換算枚数も併記)。
②あらすじ(800字以内)

●応募資格:不問。

●選考方法:1997年4月10日の締め切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。1997年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員(敬称略):矢野　徹(作家)、高千穂遙(作家)、林　海象(映画監督)、安田　均(作家)、佐藤辰男(メディアワークス社長)

電撃ゲームイラスト大賞

大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどに起用されます。

●募集内容:ゲーム感覚にあふれた、未発表(他の公募に応募中の作品も不可)のオリジナル作品。
A:メカデザイン部門
B:ファンタジー部門

●応募規定:B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること。
★表現方法(彩色、画材など)は自由。CGも含む。CGの場合には、使用パソコンとツール(バージョンも)、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。
★応募作品には、別紙に部門、セットのタイトル、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、何を見て応募をしたのかを明記して添付すること。作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。

●応募資格:不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

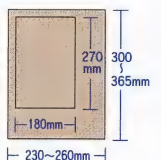
●選考方法:1997年4月10日の締め切りの後、一次選考を行い、最終候補を選出する。1997年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員(敬称略):天野喜孝(イラストレーター)、カトキハジメ(メカデザイナー)、衣谷　遊(漫画家)

電撃ゲームコミック大賞

大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。

●募集内容:ファンタジー、SF、ミステリーなど、ジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック。ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、および他の公募に応募中の作品は不可。

●応募規定:ストーリーコミックは24〜41P／ギャグ・コメディなどのショートコミックは10〜16Pを2本以上／4コマなどのコマコミックは10本以上。原稿寸法はタテ270mm、ヨコ180mm(図参照)。B4サイズの画用紙かケント紙に、黒インクか墨汁で描くこと。薄墨や着色は不可。作品に、タイトル、原稿枚数、住所、本名、ペンネーム、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募したのか、を明記した紙を添付して応募すること。

●応募資格:不問。

●選考方法:1997年7月末の最終選考に向けて、4回の予選を行う。
予選のスケジュールは以下の通り。
第1回締め切り……1996年 7月10日(通過者発表、ガオ!11月号〈 9月27日発売〉)
第2回締め切り……1996年10月10日(通過者発表、ガオ! 2月号〈12月27日発売〉)
第3回締め切り……1997年 1月10日(通過者発表、ガオ! 5月号〈 3月27日発売〉)
最終締め切り………1997年 4月10日(通過者発表、ガオ! 8月号〈 6月27日発売〉)
★それぞれの予選で最終候補を4〜5作品選出する。★予選を通過した約20作を対象として、1997年7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員(敬称略):永井　豪(漫画家)、雨宮慶太(映画監督)、押井　守(映画監督)、佐藤辰男(メディアワークス社長)

●特典:各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。優秀な応募作品は作家および編集者のアドバイスが受けられる(もちろん、その後、何度でも予選に応募できる)。【各予選のアドバイスをする作家】第1回予選:真鍋譲治／第2回予選:沢田　翔／第3回予選:あかほりさとる

◆主催:株式会社メディアワークス

次号予告 NEXT ISSUE

電撃PlayStation（プレイステーション） Vol.24は 6月14日(金)隔週創刊!!

次号から隔週刊となる電撃プレイステーション。隔週刊は読者のみんなの経済的な負担にもなるけれども、必ずそれ以上の満足度の雑誌にするので、今後ともよろしく！ 隔週創刊号は独占情報や大プレゼント、特別別冊付録でこれ以上はありえない大サービス号だ！

©SNK

COVER イラスト●菅野博士
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学（SIMPLY）、高木和雄（AR＋DA）

●ライター大募集!!
電撃プレイステーションでは、ゲームの紹介・攻略記事を書けるライターを募集しています。編集部に1時間以内で来られるところにお住まいの18歳以上の方で、やってみようと思われる方は、簡単な履歴書とプレイステーションのゲームの紹介文（800字程度）と自分のセールスポイントを編集部まで送ってください。

●おたよりのあて先
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館　電撃プレイステーション編集部「○○」係

Staff

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【デスク】佐藤晴美、藤原保【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、鴫原千太郎、宮田公彦、伊藤克則【ライター】本内新太郎、中村泰宏、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、中川大明、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、中堀優、林田あつし、白虎かなめ、小林嘉久、鈴木祐子、西岡美道、西谷英晃（超音速）、長谷川雅宏【アシスタント】下川憲一、三井一穂、青柳隆【デザイナー】鎌部善彦、田代浩二郎、斎藤和代、羽沢組、星谷貴子、東ちづる、マイクロフィッシュ、風間芳子、早坂志野、クスコムーチョ、安野美奈子、佐藤竜一郎、オフィス青空、シンプリィ【写真】林久平、林克典、分部辰浩、田中修一、牧田優一、ENTANIA【写植】オノ・エーワン、スタジオ・サン

電撃PlayStation7月号
1996年7月1日発行 第2巻第11号通巻19号

※次号予告の内容は変更になる場合があります。

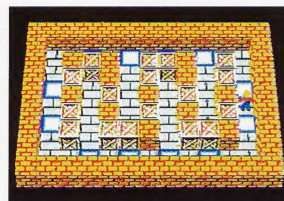
■発行人　染谷恵司　■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222　（広告）03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社

GAME INDEX
50音順

シネパズル
究極の倉庫番

PlayStation

パズルでハマる！ストーリーでハマる！EDITでハマる！倉庫番を超えた倉庫番があなたをハメに来る！

シンプルなだけにハマると評判のパズルゲーム「倉庫番」が、感動のストーリーと、新たにトラップを盛りこんで、ハマるシネパズル「究極の倉庫番」へと進化しました。究極のハマる面白さを、ご賞味あれ。

荷物をハメこめ！トラップにハマるな！ハマりだしたら止まらない！

倉庫番は「指定の場所にものをかたづける」というシンプルなゲームです ところがそのシンプルさがハマりの素 今までに120万人以上をハメてきました その倉庫番が「途中で荷物が浮いてしまう」「荷物が１つ多い」などのトラップを仕込んでプレイステーションユーザーをハメに来ました また、ポリゴン使用で感覚的・視覚的にもハマり度をアップしています

ラビにハマれ！泣けるストーリーにハマりこめ！

「シネパズル」とは映画のようなドラマ性をもったパズルゲームのことです そのドラマとは、主人公の人形、ラビが本当の人間になるために旅に出るものです 倉庫番のアルバイトをしながら様々な人に出会いながら旅を続けるラビを待ち受けているのは希望？ それとも絶望？ ラビの旅のフィナーレは……

今までに発売されたハード一覧

パソコン
- MSX
- PC－88シリーズ
- PC－98シリーズ
- FM－TOWNS
- X68000
- DYNABOOK
- DOS／V
- WINDOWS
- MACINTOSH

ゲーム機
- ゲームポケコン
- MARK3.
- ディスクシステム
- PC－ENGINE
- ゲームボーイ
- メガドライブ
- スーパーファミコン

その他
- デジタルブック
- SHARP電子手帳
- 文豪ミニ
- ルポ
- 書院
- オアシス

友達をハメろ！恋人をハメろ！EDITモードでハメ比べ！

倉庫番にはプレイする楽しみのほかに、つくる楽しみがあります EDITモードで、創造力をフルに働かせて、あなたならではのオリジナル倉庫番をつくってください あなた自身が倉庫番ゲームデザイナーなのです 難問を作って恋人と頭脳戦をくりひろげるのも良し 奇問をつくって友達をハメまくるのもよし すべてはあなたの思うがママです

開発者からのコメント
シンキングラビット 代表取締役 今林宏行

今回の「究極の倉庫番」は、いかにしてパズル性をそこなわずに、新たなことを盛りこむか？ がテーマでした 悩んだ結果、ストーリー性を盛りこむと決まった段階で、まるで本当に志を持ったかのようにラビ君が勝手に動き出して、物語ができてしまいました 私自身も、大変な手ごたえを感じている作品ですので、みなさんも大いにハマッてください

PS版 9月上旬 発売予定

ゲームジャンル／シネパズル 価格／未定

発売元／ITOCHU 伊藤忠商事株式会社
TEL.03-3497-7695
製作／シンキングラビット

K-1グランプリの迫力がプレイステーションで、再現される!!

超象 チャンプア・ゲッソンリット(タイ)

スーパールーキー ムサシ(日本)

ゴールドラッシュ マイク・ベルナルド(南アフリカ)

'96K-1GP王者 アンディ・フグ(スイス)

怪童 ピーター・アーツ(オランダ)

ミスターパーフェクト アーネスト・ホースト(オランダ)

拳獣 サム・グレコ(オーストラリア)

最先端技術で再現された
K-1戦士達が全て実名で続々登場

Fighting Illusion

GRAND K-1 PRIX

真・3D格闘ゲーム

正道会館 全面協力

正道会館 石井和義館長 監修 marks

1996.8月開幕
(発売予定)

予価5,800円(税別)

株式会社エクシングエンタテイメント事業部 〒108 東京都港区芝5-3-2 芝第一ビル6F ユーザーサポート TEL.03-5443-1636

発売 主婦の友社〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550 営業

定価490円(本体価格476円)

T1006391070492

©Media Works 1996 印刷 図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 06391-7